NUMÉRO 229 - AVRIL 2010

joystick

NOUVELLE FORMULE !

WWW.JVN.COM

LA CLAQUE
CRYSIS 2
À NEW YORK, POUR REMÉDIER À LA CRISE : SHOOTEZ DU TRADER !



DOSSIER
TRANSFORMEZ VOTRE NANA EN GAMEUSE
31 étapes pour faire ressortir la joueuse qui est en elle !

MATOS
Les processeurs à 6 cœurs arrivent

Optimisez Windows 7 pour jouer !

TEST
BAD COMPANY 2
Appelez-le BOF Company

BÊTA
STARCRAFT II
Y'a qu'un truc à dire : ENCORE !!!





Numéro 229 / Avril 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 229 - AVRIL 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Baptiste « Bat » Peyron, David « Kracoukas » Vandebeuque, Aurélie Andrey, Fabrice Bloch, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Mathieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese. Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







VIVE LES GAME BUDDIES

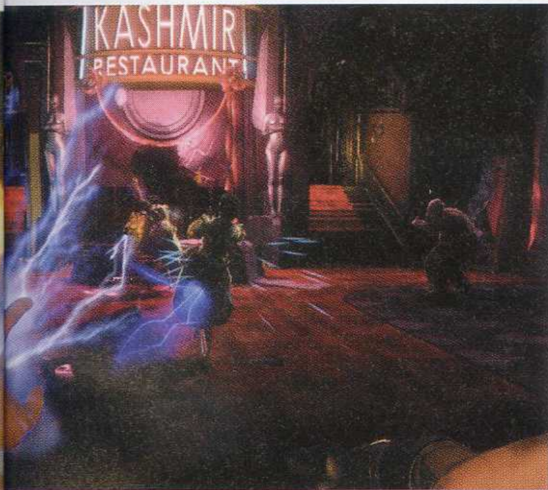
Quand on se sent triste et abandonné, rien ne vaut d'aller rendre visite à ses amis que l'on sait fidèles. On discute toujours, plus ou moins, des mêmes choses. On ressasse les vieilles histoires et on s'en raconte de nouvelles. Bref, rien de très original mais ça fait du bien ! Un peu comme la bêta de StarCraft II ce mois-ci. On l'attendait sans grande conviction : arrivera, arrivera pas ? Et puis, tout était dans le titre : StarCraft II. A priori, une « simple » mise à jour de Starcraft avec un moteur 3D. Sauf que les vrais amis savent toujours vous surprendre et vous changer les idées ! Du coup, à peine la bêta installée, me voilà en train de rameuter les troupes pour faire quelques parties, constater comment « c'est toujours la même chose… mais pas vraiment ». Car, si j'ai retrouvé mes automatismes d'antan (grandement rouillés par plusieurs années d'abstinence), cette bêta a été l'occasion de me réconcilier avec Blizzard ! Ces mecs sont des putains de génies qui arrivent réellement à se renouveler - et même à nous surprendre - tout en restant sur un terrain très balisé. À tous ceux - oui, vous là tout au fond - qui crient déjà « Death Pote est vendu et, après WoW, il va nous saouler avec StarCraft II… », je leur répondrai : vous allez y jouer ! Comme vous avez joué à Dawn of War II (et certainement Chaos Rising), vous allez jouer à StarCraft II et vous allez l'aimer ! Alors oui, le multi n'est pas une révolution en soi et, pour l'instant, impossible de dire ce que vaudra la campagne solo ou si l'idée de faire 3 jeux n'est pas une escroquerie… mais qu'est-ce que c'est fun ! Et c'est bien le principal ! D'ailleurs, ce numéro regorge de titre du même acabit. C'est toujours un peu la même chose, mais on y prend vraiment beaucoup de plaisir… un peu comme Joystick quoi !

DEATH POTE

SOMMAIRE

joystick

N° 229 Avril 2010



84 BIOSHOCK 2 Le multijoueur de BioShock décortiqué par les mains habiles de sieur Lucky.



42 BRIAN FARGO Le célèbre Brian Fargo nous parle de son nouveau projet : Hunted : The Demon Forge.

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

ÉCRIVEZ-NOUS

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Une page où l'on parle beaucoup des penchants pervers de Sundin et de mon énormissime bourde du mois dernier à propos d'UFO Extraterrestrials.



Salut Joy,

Dans le Joystick de mars 2010, vous écrivez à propos du jeu UFO Extraterrestrials : jamais édité en France et jamais traduit. Vous fumez la moquette bouclée vert gazon à Joystick ?
J'ai acheté ce jeu peu de temps après sa sortie, et je peux vous assurer qu'il est traduit et que l'ovnipédie, assez conséquente, est bien rédigée en français ainsi que tout le reste. :-)
Je demande donc que cette précision soit apportée aux lecteurs par le biais du courrier des lecteurs de Joystick. :-)
Bonne continuation à toute l'équipe.
Cordi@lement

Daniel Daumas - FCY-DAN

JOYSTICK : **Cher Daniel, vous avez tout à fait raison, il existe bel et bien un patch français pour UFO : Extraterrestrials disponible sur le site officiel du jeu. Vous avez d'ailleurs été des milliards à remarquer que j'ai écrit absolument n'importe quoi à propos de ce jeu dans le dernier mag. Pardon. En plus, mon docteur m'avait prévenu : « Il faut que vous arrêtiez de boire de l'essence Lucky, qu'il disait. C'est très mauvais pour vous, votre entourage et votre lectorat... En plus, vous avez siphonné ma voiture ».**

Salut la rédac,

Je passe par là juste pour vous refiler une info de taille : internet c'est vaste et on ne trouve pas toujours tout, malgré ses trésors... ça vous rappelle rien ? Pourtant pour l'excellent jeu du mois (NdlR : dernier), j'ai un patch français ; ça se passe là :
http://ufo.ufo-extraterrestrials.com.
De rien ^^

KoKiN

*PS : Un tit bonjour à Sundin le caribou que j'ai eu le plaisir de croiser à l'époque de Age of Kings... [SsT] team oblige ^^*

JOYSTICK : **Non mais ça va oui ! Arrêtez de me harceler, Monsieur ! Je viens de m'excuser dans le message précédent ! Ça ne vous suffit pas ? Qu'est-ce que vous me voulez à la fin ? Vous voulez me rendre fou ? Je suis DÉSOLÉ. Là ! Et puis hein, au lieu de ne lire que mes erreurs, lisez le reste du mag... vous y apprendrez entre autres que Sundin n'est pas un caribou mais un homme. Ça commence à bien faire cette histoire d'UFO...**

Bonjour à tous,

J'ai eu une révélation ! L'autre jour, je lisais Joystick et puis je me suis dit « MAIS BIEN SÛR ! » (ça c'est de la révélation).
En fait, je suis en recherche de stage dans le domaine du jeu vidéo, et je me suis dit que vous deviez être lu par de nombreux développeurs en France ; puisque vous êtes les meilleurs, les plus beaux et les plus forts (NdLucky : brave petit). Je voulais donc vous demander de publier ce message. Si vous vouliez bien rendre ce menu service à un lecteur de longue date et fervent admirateur (je vénère la loutre depuis que je vous lis), je vous en serais reconnaissant ; et puis si vous refusez, méfiez-vous des lumières rouges sur votre cœur, je suis bon au snipe...
Donc, pour les gentils développeurs, pourriez-vous demander aux gentilles personnes de Joystick de vous donner mon mail ?

Merci d'avance.
Cordialement,

Le nain (encore moi)

JOYSTICK : **Shazam ! Grâce à vos flatteries éhontées, vous avez été exaucé ! Vous irez loin dans la vie.
Écrivez-nous, écrivez-nous !!**

VU SUR LE BLOG

Pourquoi Sundin porte-t-il un sac à main ?
Akxyd et son esprit sagace nous répondent avec classe.

Ce sac est la séquelle d'une expérience malencontreuse avec la gente féminine. Peut-être cela vient-il d'un déchirement du Moi profond. [...] Lorsque l'on adopte une approche freudienne, on observe que la couleur bleue est celle de l'homme, donc le symbole de puissance masculine (le phallus). Or Sundin n'a peut-être pas totalement rompu le lien fusionnel qui le rattache à sa mère, ce qui explique l'adoption d'un objet de caractère féminin (le sac). [...] Ma conclusion sera donc que Sundin aimait beaucoup sa Maman, mais aussi qu'il n'a pas de goût. Et aussi que le look Barberousse avec un gilet de papy et un sac moche, c'est pas stylee.

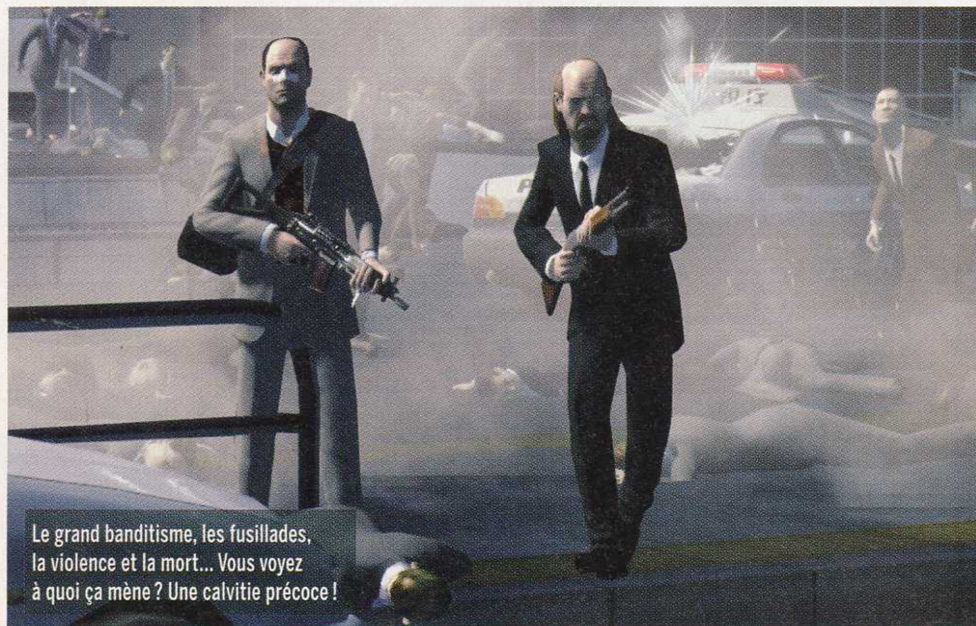
Akxyd



VOTRE DVD

Rien dans la main, rien dans la manche… A-bra-ca-da-bra ! Voilà un DVD complètement, totalement, **intégralement rempli par le seul Kane & Lynch Dead Men !**




Le grand banditisme, les fusillades, la violence et la mort… Vous voyez à quoi ça mène ? Une calvitie précoce !





Le jeu complet

Genre Action - **Éditeur** Eidos/Square Enix - **Développeur** IO Interactive

Kane & Lynch Dead Men

Sundin ? Hey ! Psiiiit ! Sundin ! T'as vu, ce mois-ci on a un jeu tellement volumineux sur le DVD qu'on ne peut rien y caser d'autre. Pas le moindre mod, aucune vidéo et pas même un tout petit patch. Tout l'espace est occupé par Kane & Lynch. T'y as joué toi ? Argh moi non plus. Je sais bien deux ou trois trucs mais rien de concret. Et le pire dans cette histoire tu veux le connaître ? C'est qu'on n'a pas une seule version du jeu à la rédac, et qu'on attend toujours le master de la version magazine… Le sort s'acharne carrément là. Qu'est-ce que je suis supposé écrire aux lecteurs ? Comment veux-tu que je leur parle d'un jeu auquel j'ai pas joué ? Hein ? Comment ça bouclage dans une heure ??? Non mais attendez, j'suis pas prêt ! Je vais trouver un truc ! Donnez-moi un peu de temps et je vais… je vais…



Quelques menaces plus tard

Si j'en crois le Joy 201 de Noël 2007, dixit June, Kane & Lynch vaut un honorable 7/10. Plutôt pas mal comme note. Nous ne tenons peut-être pas là le jeu du siècle mais quelque chose d'honnête. Voyons, qu'est-ce qu'il se dit d'autre dans ce test. « Un jeu extrêmement violent et quelque peu immoral », « deux condamnés en route pour le couloir de la mort », un scénario de thriller « bien ficelé et riche en rebondissements »… Mais ça m'a l'air bon tout ça ! D'ailleurs je viens d'apercevoir un gros 18+ sur la jaquette. Soyez prudent si vous êtes mineur, pensez à jouer en cachette car ça ne m'a pas l'air d'être de la tisane ce Kane & Lynch, mais plutôt du gros TPS des familles avec de sympathiques antihéros aux gueules balafrées. Allez, j'en peux plus, sautons directement à la conclusion… « Un travail artistique tout simplement brillant couplé à un véritable ratage technique ». Hein ? Non mais attend June, ça m'arrange pas du tout ce que t'écris là. C'est pas avec ça que je vais faire rêver le lecteur ! Ah mais minute ! Depuis le temps, IO Interactive a dû sortir un patch !

Allez zou, site officiel !

Heu… bon. Je suis un peu embêté là. Tout ce qu'il y a d'écrit sur le site de Dead Men, c'est Kane & Lynch 2 Dog Days disponible en 2010. Pas de patch donc, mais l'existence d'une suite prouve que le jeu original a plu. Outre la psychologie des persos évoquée dans le test et un level-design soigné, le mode multi de K&L semble valoir le détour. Un chouette mode coop où vous tenterez de casser une banque en affrontant de braves agents de police. Je lis dans votre avenir de bonnes nuits d'insomnie qui vous permettront d'être au point pour juger K&L2 le jour de sa sortie. Et moi aussi d'ailleurs ça ne me ferait pas de mal. Allez, on se retrouve sur le Net !

LUCKY

18
www.pegi.info

L'HEURE DE LA REVANCHE A SONNÉ

THE GAME IS JUST THE START.*

LES DIEUX VOUS ONT TRAHI ET ONT PRIS TOUT CE QUE VOUS POSSÉDIEZ. AUJOURD'HUI, LE TEMPS DE LA REVANCHE EST VENU. EMPAREZ-VOUS DE LEURS VIES. EMPAREZ-VOUS DE LEURS POUVOIRS. RÉDUISEZ-LES EN CENDRES. IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL DIEU. GOD OF WAR 3 : LA CONCLUSION LÉGENDAIRE ET SANGLANTE DE LA TRILOGIE. LIBÉREZ VOTRE HAINE, PRENEZ VOTRE REVANCHE.

GODOFWARGAME.COM

GOD OF WAR III

*Le jeu n'est qu'un début



PS3
PlayStation 3



SONY
make.believe**

** Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.

Genre First Person Shooter
Éditeur Electronic Arts
Développeur Crytek Studios
Sortie 2010

CRYSIS 2

À SE GRILLER LES RÉTINES

Comment va votre banquier ? En forme ? Heureux ? Disposé à vous faire un petit crédit ? Ben il vaudrait mieux, mes chers lecteurs, car Crysis 2 arrive incessamment sous peu, et **il va faire fondre vos rétines** presque autant que votre compte en banque !


Il y a comme un petit air du New York de Je suis une Légende (de Francis Lawrence) dans celui de Crysis 2.

Une hypothèque sur mon 3 pièces à Toulouse, mon premier 4 pages à Joystick, un buzz incroyable et un FPS qui reste encore aujourd'hui la référence absolument absolue en matière de graphismes, Crysis a durablement marqué ma vie et celles de tous les joueurs fauchés de la planète Terre. Je me souviens encore de Styx m'envoyant chercher une machine de trois quintaux au premier étage, dans cette salle sans fenêtre que certains appellent « le labo », où vivent des hommes hirsutes cernés jusqu'aux doigts de pieds. Quatre pages de test pour un presque décevant 8/10 (numéro 200) qui sanctionnait une deuxième partie de périple mollassonne et des exigences matérielles démesurées. Mais visuellement, rien à dire, pas même un mot, une syllabe, une lettre ou même une demi-lettre ; comme aurait dit Balzac (Jean-Patrick, mon voisin), Crysis poutre sa maman, encore et toujours en 2010.

Crysis 2. Une énième suite à succès de cette nouvelle année. De sortie sur PC..., PS3 et Xbox 360. Mouais. Vous savez ce qu'on dit dans ces cas-là : « La qualité du jeu va en pâtir, à cause de ces foutues consoles. En plus, il neige et je n'ai pas pris mon bonnet ». On se comprend. Après avoir découvert le nouveau monstre dans les locaux de Crytek, à Francfort (suite à un atterrissage sans embûche, ce qui est assez rare pour être noté), j'ai quand même envie de nuancer un peu. D'une, parce que j'ai rencontré des gens qui m'ont semblé maîtriser leur sujet de bout en bout. De deux, parce que le studio m'a assuré tenir au PC comme à la prunelle de ses yeux.

Je ne vais pas vous mentir, l'argument principal de Crysis 2, comme pour Crysis, réside dans son moteur graphique, le CryENGINE 3. Au-delà du rendu purement esthétique, c'est son accessibilité et les solutions qu'il offre aux designers pour construire leurs niveaux qui impressionnent. Imaginez un outil à la fois simple et extrêmement riche en options, au point de vous donner la sensation que même monsieur Tout-le-monde, éleveur de poules violettes à pois orange dans les Cévennes, pourrait développer un FPS de qualité. Bref, ma visite a donc naturellement débuté par une présentation en bonne et due forme du moteur en question. Sean Tracy, le monsieur qui supervise tout ce qui a trait au CryENGINE 3, me montre un à un tous les éléments qui font de la nouvelle version de leur outil de travail le nec plus ultra. Bon, j'avoue que ça ressemblait un peu à Téléshopping ; j'ai presque regretté de ne pas avoir apporté mon chéquier. Pour la petite histoire, le jeu est développé sur PC, mais le CryENGINE 3 a ça de fort qu'il adapte en temps >>>

« Les gens de chez Crytek m'ont semblé maîtriser leur sujet de bout en bout. »

À SAVOIR

1 Le CryENGINE 3 décoiffe. Pour sûr, cette suite volera le titre de plus beau jeu vidéo actuel... à Crysis.

2 Exit les décors paradisiaques de Far Cry ou de Crysis. Crytek a cette fois opté pour le cadre très urbain de New York.

3 Nanosuit 2. Notre jeune et fougueux héros dispose maintenant d'une nouvelle combinaison aux possibilités améliorées.

Notre gentil et valeureux héros en action, en train de mitrailler une souris qui a voulu lui bouffer le pied.

>>> réel les contenus sur les versions Xbox 360 et PS3, en schématisant un poil. Pour en revenir au rendu, bien évidemment, Crysis 2 est superbe. Mieux que Crysis. Un petit peu. Faut dire que le premier épisode avait placé la barre très haut, et qu'il va sûrement falloir attendre encore quelques années pour trouver un jeu qui mette une claque similaire. Allez, au diable la technique et les chemises Paul Schmitt de Savonfou, immergeons-nous maintenant dans cette nouvelle aventure. Apprenez le paragraphe qui suit par cœur, puis fermez les yeux et récitez-le tranquillement dans votre tête.

New York, autour des années 2030. La Grosse Pomme semble avoir subi une violente et méchante attaque de je ne sais quoi. À ma gauche gît un de ces taxis jaunes caractéristiques, le capot soulevé, les portières enfoncées. À ma droite, reposent deux ou trois corps inanimés, avachis près d'un poteau électrique. Sans doute des cadavres si j'en crois les restes d'entrailles éparpillées sur les trois ou quatre mètres alentour. Tiens, ce gars-là venait probablement de manger une choucroute. Une fumée noire s'élève au-dessus des buildings trois blocs plus loin, et le ciel arbore une couleur rosée à la fois douce et effrayante. Le tableau est sidérant, quasiment photoréaliste, et j'aurais presque aimé rester là, assis sur ce petit bout de muret, à regarder la ville s'éteindre à petit feu. Le hic, c'est que ça grouille de gars en uniforme. Des banquiers, ou des traders au vu de leur costard cravate cintré et de leurs cheveux gominés. Des « Vive le capitalisme » et des « Y en a marre des foies gras de supermarché » retentissent au coin de la rue adjacente. Je fixe ma combinaison sur le mode Invisible, et décide de m'approcher du groupe de financiers… lorsqu'un énorme vaisseau extraterrestre en forme d'araignée passe au-dessus de moi (dans un vacarme assourdissant) et s'écrase dans l'immeuble d'en face ! Jesus Christ on a bike !

New York ? La crise économique ? Les traders rebelles ? J'en demande un peu plus à Nathan Camarillo, producteur exécutif sur Crysis 2. Le monsieur esquisse un sourire et relance une partie, sans dire mot. Question scénar, on n'en apprendra guère plus malgré mes multiples sollicitations et mon porte-clés porte-bonheur en forme de porte-crayon (« bonjour Nathan, et ce scénar alors ? », « bon appétit Nathan, et ce scénar alors ? », « merci encore pour la visite Nathan, et ce scénar alors ? »)… « Au départ du projet, nous avions plusieurs idées de villes en tête », nous confesse le bonhomme. Lesquelles ? « Je ne peux pas vous le dire, poursuit-il, cela pourrait servir à de futurs projets (rires). Mais pour revenir à New York, ce choix s'est imposé presque immédiatement. La ville est connue dans le monde


Pour Crytek, le New York de 2030 sera très vert. Oui, ceci est une vraie information.


La physique, notamment lors des explosions, est très bien gérée.

entier, et elle dégage sans aucun doute quelque chose hors du commun.» Je n'aurais personnellement pas dit mieux, sauf que Prototype (Activision, 2008) a déjà utilisé la Grosse Pomme comme cadre de jeu, pas plus tard qu'il y a quelques mois. N'est-ce pas un peu dommage? Sans se débiner, Nathan Camarillo répond à mon attaque comme ce que tout autre développeur répondrait dans ce cas précis: «Notre New York sera unique». J'ai bien failli lâcher une petite larmichette, mais le monsieur, sympathique et bavard a heureusement été trop prompt à renchérir: «Nous n'avons pas cherché l'authenticité à tout prix. On a reconstitué les lieux emblématiques de New York, avec une grande précision et beaucoup d'attention, mais l'idée première était de bâtir une ville aux dimensions qui conviendraient à ce qu'on voulait faire en termes de gameplay.»

Crysis 2 ne doit pas être comparé à Grand Theft Auto et son terrain de jeu immense, nous dit Nathan Camarillo. Les développeurs allemands ont en effet voulu quelque chose de plus petit, plus intimiste. Ils disent avoir compensé le déficit de taille par la densité des éléments dans le décor et le nombre d'interactions

> « New York s'est imposé presque immédiatement dans nos esprits. »

possibles. À ce sujet, la gestion de la physique nous a paru impeccable. Comme dans Crysis premier du nom, vous pourrez très bien tailler un arbuste de mille façons différentes, et ce, même si ça ne sert strictement à rien (elle est pas belle la vie?). Crytek a aussi beaucoup joué sur les couleurs et les ambiances. À cette rue «froide» de réalisme, qui sent la mort et la désolation à plein nez, succédera peut-être une rue aux couleurs très «irréelles» (notamment grâce aux vaisseaux et artefacts extraterrestres), «très science-fiction en fait», nous précise le producteur exécutif. Enfin, New York a permis à Crytek d'introduire une dimension verticale au gameplay. «On avait déjà cette idée de verticalité dans la jungle de Crysis, en jouant sur le relief du terrain, avec des falaises et des pentes abruptes, mais les joueurs pouvaient prendre cela, à juste titre, pour des obstacles à leur liberté de mouvements. Ici, c'est beaucoup plus crédible, plus naturel». Bon, ne rêvez pas, il ne sera pas possible de se farcir toutes les cages d'escalier de tous les buildings de Manhattan. Seuls les immeubles «où il y aura quelque chose d'intéressant à voir ou à découvrir» seront accessibles. >>>



La gestion des ombres et des lumières est admirable, ce qui n'est pas franchement étonnant, non ?



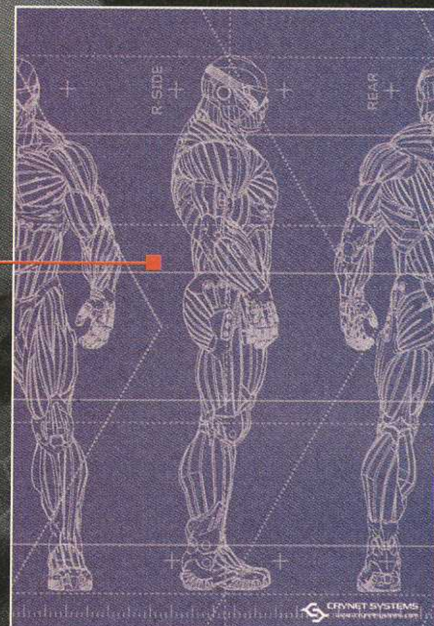
Je vois déjà venir un mod à la Mirror's Edge moi...



On n'est pas loin du photoréalisme. Vraiment pas loin. Vraiment pas loin du tout !

LA NANOSUIT 2

Au cœur du gameplay de la licence Crysis, la Nanosuit a été redessinée et un poil repensée. Présentation complète du nouveau modèle.



Une combinaison, de multiples facettes

Quand est sorti Crysis, en cet automne 2007, vous étiez moine ou ermite, et vous n'avez jamais entendu parler de la fameuse Nanosuit. Pour rappel, nous avions là une combinaison à la pointe de la technologie, protégeant aussi bien vos bijoux de famille contre de méchants Coréens que face à d'abominables extraterrestres. Pierre angulaire du gameplay, ce matériel permettait à notre héros de décupler ses capacités physiques. En un clic, notre valeureux soldat pouvait soit gagner en puissance, soit se vêtir d'une armure très puissante, soit devenir invisible, soit taper des sprints à la Usain Bolt. Il était donc possible de vivre le périple Crysis de manière totalement différente, ce qui reste, je pense, un argument fort à mettre au crédit du dernier FPS de Crytek.



Collection Automne-Hiver

Pour sa seconde sortie, la Nanosuit a été redessinée pour paraître plus massive et plus compacte. Ainsi, tous les nerds de la planète qui joueront à Crysis 2 ressentiront une immense sensation de puissance, leur conférant – on peut rêver – la force de sortir de chez eux pour aller faire les courses dans un supermarché. Autre nouveauté : la possibilité, intéressante, d'habiller la combinaison de modules spécifiques. Vous pourrez ainsi, par exemple, voir à travers certains murs, ou repérer les tireurs embusqués via le trajet de leurs balles.

LES 4 FONCTIONS DE LA NANOSUIT 2



1

Puissance + Rapidité = Aïe !

Les fonctions puissance et sprint offertes par la Nanosuit ancien modèle ont été fusionnées. Avec la Nanosuit 2, les joueurs bourrins cogneront plus fort et plus vite. Joie !



2

D-fense ! D-fense !

On ne change pas une fonction qui gagne. En cas de coup dur ou de situation critique, notre héros pourra compter sur le mode défense et ses formidables capacités de régénération.



3

Où qu'il est le fufu ?

Quel plaisir que de passer en mode Invisible pour surgir derrière un adversaire et lui trancher gentiment la gorge, hein ? C'est ignoble, je sais, mais ô combien efficace !



4

Tactical Machine

Le mode Tactique est le seul vrai nouveau mode de cette itération. Cette fonction permettra aussi bien de scanner des objets pour glaner des informations supplémentaires, ou de marquer un ennemi pour mieux le traquer ensuite.

››› **Crysis 2 est beau, Crysis 2 est immersif, mais Crysis 2 sera-t-il un bon FPS?** J'ai eu un des niveaux du jeu pour en juger, et je crois sincèrement que ça s'annonce bien, voire même très bien. Comme son aîné, Crysis 2 repose en grande partie sur les possibilités offertes par la Nanosuit (remaniée pour l'occasion, voir page ci-contre). Une nouvelle fois, la combinaison permettra à chacun de jouer avec son propre style (vicieux, bourrin, vicieux et bourrin, super-vicieux et super-bourrin, mégavicieux et mégabourrin...) et d'appréhender chaque situation de manière différente, en jouant plus ou moins avec le décor.

Crytek ne s'est pas fixé d'objectif particulier pour Crysis 2, sinon de faire mieux que Crysis. « Quand un jeu ne marche pas ou ne trouve pas son public, nous dit Nathan Camarillo, la suite ne peut qu'être meilleure. C'est une évidence mais ce que je veux dire, c'est qu'il est dans ces cas-là assez facile de savoir où aller et ce qu'il faut changer. Là, nous étions contents des critiques adressées à notre premier numéro, on a donc dû bien réfléchir à ce qui pouvait être changé pour plaire à nos fans et convaincre nos détracteurs. On a tout remis à plat, en écoutant les doléances de la communauté, que ce soit au niveau visuel, au niveau des armes ou du scénario. Par exemple, on a compris pourquoi

« Crysis 2 est beau, Crysis 2 est immersif, mais Crysis sera-t-il un bon FPS ? »

les joueurs ont été déçus par la seconde moitié de l'aventure Crysis ». De cette visite dans cette merveilleuse et incroyable ville de Francfort, c'est un peu ce que j'ai envie de retenir ; ces gars-là m'ont fait forte impression. Ils m'ont disséqué leur projet avec calme et confiance, sans les innombrables et insupportables commentaires dithyrambiques dont on est parfois bombardé dans ces cas-là. Je serai donc fort étonné si le studio allemand ne parvenait pas à nous sortir un des tout meilleurs FPS de cette année 2010, voire même le tout meilleur. Au vu de leur incroyable outil de travail, ce CryENGINE 3, ce serait plus que du gâchis !

PS: Ne me dites pas que vous avez cru à ces histoires de banquiers qui lèvent le sniper en criant « vive le capitalisme ». Non, soyez sérieux deux minutes ! En réalité, notre soldat survitaminé aura affaire à une organisation paramilitaire très envieuse de votre nouvelle combinaison. Moins funky mais tout de même un poil plus crédible, non?

SUNDIN

INTERVIEW

SA PETITE ENTREPRISE NE CONNAÎT PAS LA CRYSE

Nathan Camarillo, Producteur exécutif

Passé par Volition où il a travaillé sur la série Red Faction, Nathan Camarillo est producteur exécutif sur Crysis 2 qui, selon lui, va carrément fesser votre grand-mère (ou quelque chose du genre).



JOYSTICK : **Comment ça va la vie, Nathan ?**
Nathan Camarillo : Ben ça va très bien. Je suis chez Crytek depuis 17 mois et tout se passe à merveille. Être ici, dans le jeu vidéo, c'est un vrai rêve de gosse. Je dis ça parce que je me rappelle combien il était difficile de développer un jeu vidéo quand j'ai débuté, il y a onze ans. Il y avait peu d'outils et aussi peu de moyens et de canaux pour communiquer sur sa création. Quand je vois par exemple ce que permet aujourd'hui un outil comme notre CryENGINE 3, je me dis que presque tout le monde pourrait travailler dans le jeu vidéo.

JOYSTICK : **Tu peux nous en dire un peu plus que tout à l'heure sur le scénar ?**
N. C. : (rires) Non, je ne peux vraiment pas. Tout ce que je peux dévoiler, c'est que l'humanité est en danger, que vous aurez affaire à des extraterrestres, mais également à une organisation rebelle qui veut votre peau.

JOYSTICK : **À quoi peut-on s'attendre pour Crysis 2 ? À de très larges environnements ouverts, comme dans Crysis, ou à quelque chose de plus fermé et plus intense, comme dans Warhead ?**
N. C. : C'est un mélange des deux. Cela va dépendre des moments et des lieux. Il y aura des temps forts et des temps faibles, et cela aura des conséquences sur votre liberté de mouvements. Gardez à l'esprit qu'avec New York on a pu jouer sur la verticalité, ce qui offre de nouvelles possibilités de gameplay.

JOYSTICK : **J'ai en tête quelques suites attendues qui m'ont récemment déçu. Avez-vous une appréhension concernant le retour des fans ?**
N. C. : Je ne dirai pas que nous avons peur ou que nous appréhendons. Je dirai que nous sommes conscients qu'il y aura des critiques parfois acerbes parce que c'est une suite. Cependant, Crysis 2 n'est pas une suite exclusivement pensée pour ceux qui ont aimé Crysis. Le jeu sortira aussi sur consoles, qui n'avaient pas eu droit au premier épisode. Alors disons donc que c'est un nouveau départ. Nous, en tout cas, on prend beaucoup de plaisir à le développer. J'espère que les joueurs le ressentiront.

JOYSTICK : **Est-ce que l'on peut évoquer des raisons économiques pour expliquer que Crysis 2 ne sera pas exclusif au PC ?**
N. C. : Non. On joue nous-mêmes sur consoles comme sur PC, et on trouvait dommage de restreindre notre produit à une seule plateforme de jeu. En sachant que la version PC ne va absolument pas pâtir de ce choix. Les joueurs PC, qui jouent aux FPS exclusivement sur PC, ne doivent pas se soucier de ça.

JOYSTICK : **OK. Tu peux nous en dire un peu plus que tout à l'heure sur le scénar ?**
N. C. : (rires) Non. On va communiquer plus amplement sur le sujet dans les semaines qui viennent. Vous pourrez revenir nous voir comme ça !

JOYSTICK : **C'est noté. À très bientôt alors.**

Parce que votre site Web mérite un hébergemen

1&1, L'HÉBERGEU





"Avec 1&1, j'ai fait le bon choix : guidé par une équipe sympathique et réactive, j'ai pu mettre mon site entre les mains de professionnels à un tarif imbattable pour les services proposés."
Novica Milanovic, www.koktelmusic.fr

Le choix de l'hébergeur est primordial pour le bon fonctionnement de votre site Web. Avec plus de 20 ans d'expérience et des centres de données ultramodernes en Europe et aux Etats-Unis, 1&1 vous offre l'assurance que votre site sera hébergé dans les meilleures conditions.



Sécurité

Plus de 70 000 serveurs hébergés dans des centres de données ultramodernes et approvisionnés en énergie verte.



Disponibilité

réseau proche de 100 % et connexion externe ultra rapide de plus de 130 Gbits/s.



Innovation

Large gamme de solutions complètes toujours à la pointe de l'innovation.

*Offre « 6 mois à -50 % » soumise à un engagement de 12 mois. Frais de mise en service : 5,97 € TTC (Pack Perso Confort) ou 11,95 € TTC (e-Boutique S).
A l'issue des 6 premiers mois, les produits concernés sont aux prix habituels (Pack Perso Confort à partir de 5,97 € TTC/mois et e-Boutique S à 11,95 € TTC/mois).
Offre domaine applicable la première année uniquement au lieu du prix habituel de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC/an).
Conditions détaillées sur www.1and1.fr. Offres sans engagement également disponibles.



0970 808 911 Appel non surtaxé

NEWS



REPORTAGE 22
FIFA se met au online et nous promet enfin une expérience footbalistique digne de notre machine... Il était temps.

Opinion

PAR YAVIN

Même pas en rêve

Attention première mondiale, voici le premier édito en « quick time event ». Pour en connaître la suite, faites donc ce que je vous dis. Ce mois-ci, dans les news (tapez dans vos mains), nous vous avons épargné (sautez sur un pied) nombre de licenciements ayant affecté certains studios (hochez la tête trois fois de suite). La crise n'est malheureusement pas finie (effectuez plusieurs tours sur vous-même en chantant Tata Yoyo) et de nombreuses mauvaises nouvelles (donnez un coup de poing dans le mur le plus proche) devraient encore nous parvenir dans les mois qui viennent (buvez un bol d'eau de vaisselle). Mais en 2010 (courez en rond), la vraie question que tout PCiste se pose vraiment est de savoir (mangez un coussin) si Heavy Rain de David Cage (bougez les oreilles) sortira un jour sur sa machine. La réponse est non (applaudissez) !





Mafia II ■ Le choc des photos

Le poids des mots

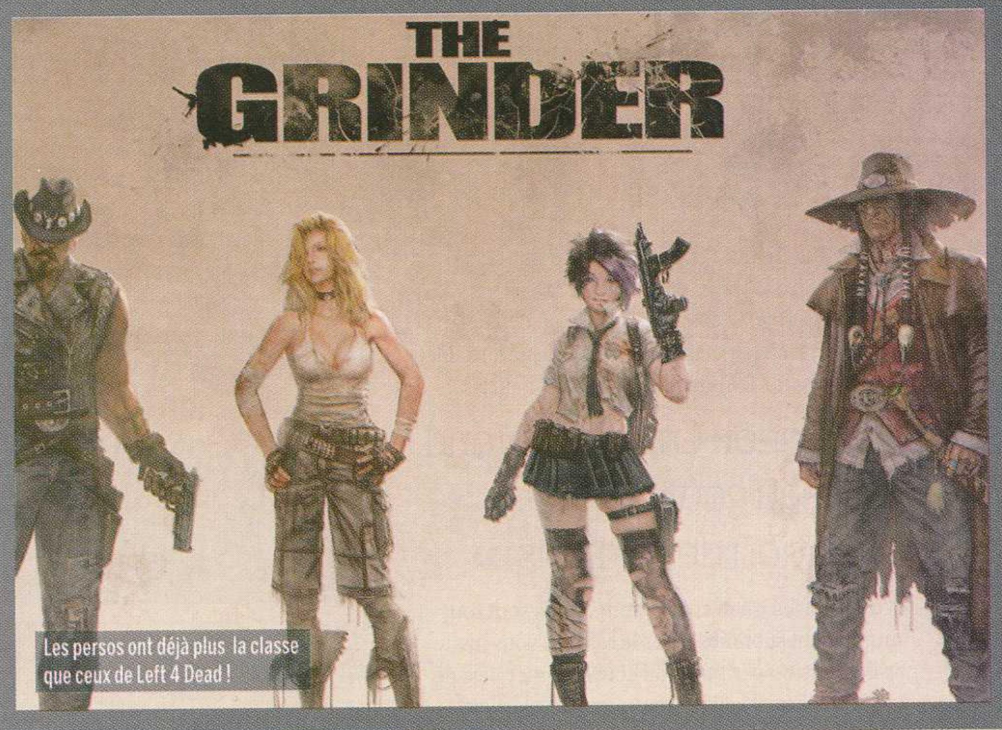
De la même manière qu'il vaut mieux s'aimer soi-même pour être aimé des autres, croire en ce que l'on fait est essentiel pour que d'autres y croient aussi.
Message reçu 5 sur 5 par Denby Grace, senior producer chez 2K Games. Optimiste jusqu'au bout des doigts de pied, le bonhomme n'hésite pas à affirmer que Mafia II « marquera les esprits ». Il affirme même « qu'aucun autre jeu en monde ouvert ne peut rivaliser avec une telle qualité de textures, un souci du détail aussi élevé tout en permettant d'y détruire autant de structures ». Attendez, ce n'est pas fini, dans son élan Denby ajoute que « la plupart des jeux de ce style se concentre sur une énorme quantité de missions ayant pour résultat de se retrouver avec un contenu assez moyen ». Pour lui, les phases d'action d'un Mafia II doivent approcher la qualité de celles d'un Gears of War 2 (Epic, Xbox 360) ou d'un Uncharted (Naughty Dog, Playstation 3). Et de continuer sur sa lancée en ajoutant avoir regardé ce qui se faisait de mieux en matière de jeux de bagnole pour les phases de conduite. L'idée étant de ne pas se retrouver avec une expérience de jeu à moitié réussie mais bel et bien parfaite sur toute la ligne. Forcément, à lire cela, on ne peut s'empêcher d'imaginer un gros panneau clignotant au-dessus de la tête de Monsieur Grace tandis que les oreilles des développeurs de Rockstar doivent siffler à s'en faire péter les tympans. Oui, ce que Denby nous dit, en filigrane, c'est que Mafia II va tout simplement défoncer GTA IV et le jeter aux oubliettes dès sa sortie. Et s'il se plante et que le titre ne tient pas ses promesses ? Il pourra toujours aller bosser sur un hypothétique GTA V et nous resservir le même discours. Après tout, GTA appartient également à Take Two Interactive.

> Les oreilles des développeurs de Rockstar doivent siffler à s'en faire péter les tympans.

The Grinder ■ Patientez, un conseiller va prendre votre appel

Tout le monde peut se tromper

Quelques mois avant la sortie de la Wii de Nintendo, beaucoup de consoleux tapaient du poing sur la table et nous affirmaient que l'hégémonie clavier/souris pour les FPS, c'était du passé. Quatre ans et un nombre d'échecs incalculable plus tard, un nouveau FPS, d'abord prévu pour la petite console blanche, se voit annoncé sur nos bécanes. Son nom ? C'est écrit plus haut. Le genre du jeu ? Pareil ! Le développeur ? High Voltage (The Conduit, Wii). Quant à l'ambiance, elle se veut horrifique, dans la lignée d'un Left 4 Dead, et pompe sans vergogne le principe des quatre héros principaux et du jeu en coop. Avec une sortie prévue en octobre 2011 (vraisemblablement après), autant vous dire qu'on aura l'occasion de vous en reparler. En bien ou en mal, allez savoir.
Site : www.high-voltage.com



Les persos ont déjà plus la classe que ceux de Left 4 Dead !

Good Old Games ■ Antan et en heure

Il n'est jamais trop tard

On ne le répétera jamais assez, Good Old Games, c'est un peu le paradis pour les nostalgiques. Et un peu plus encore depuis l'apparition d'une partie du catalogue Activision sur la plate-forme de téléchargement légal. Ainsi, vous pourrez vous procurer le premier Gabriel Knight, Phantasmagoria, Vampire : The Masquerade, Caesar III, trois épisodes de Space Quest (4, 5, 6) et le magnifique Arcanum de feu Troïka Games. Le tout à des prix compris entre 4 et 8 euros pour des versions compatibles avec les systèmes d'exploitation actuels. Excellente initiative !
Site : www.gog.com



BRÈVES

White ?

Les joyeux lurons de Codemasters annoncent une nouvelle franchise à venir très bientôt. Comme ils sont farceurs, et anglais, ils ne révèlent rien de plus, si ce n'est que ce devrait être un FPS réalisé par l'équipe responsable de Black, ce shooter assez moyen sorti uniquement sur consoles. Ensuite, les bougres nous ont versé un gros pot de marmelade sur la tête.



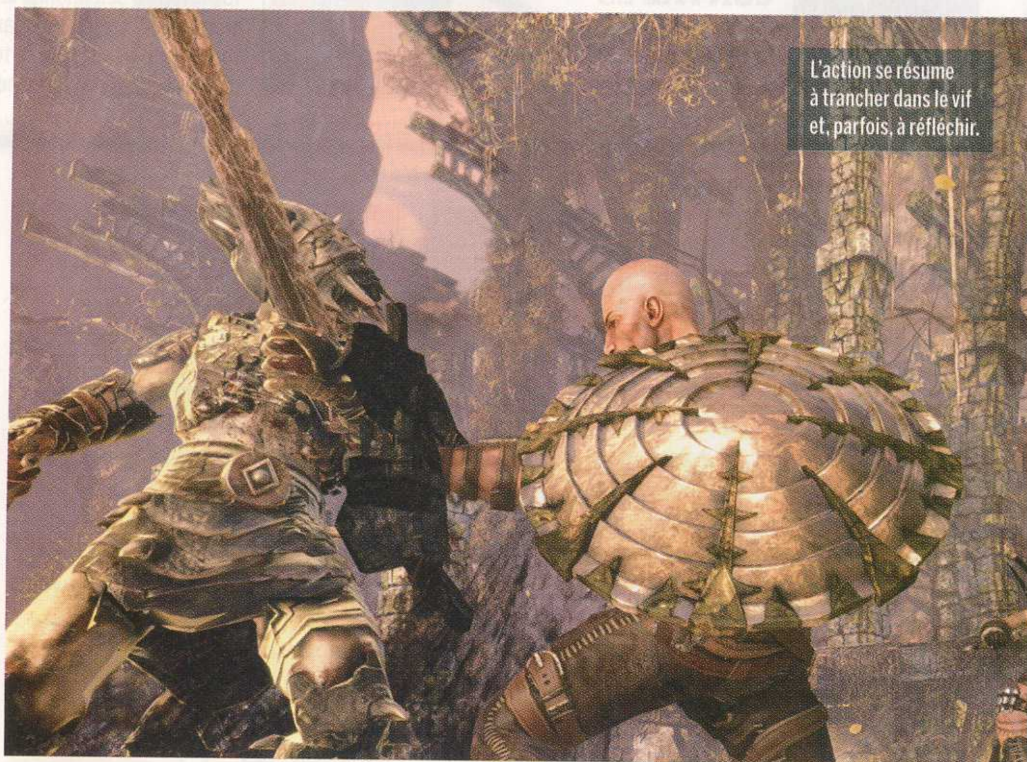
Success story

C'est mi-juillet que sortira dans les salles obscures, en 2D et en 3D, à l'endroit et à l'envers, l'incontournable Toy Story 3 des studios Disney-Pixar. Par la force des choses, un jeu multi-plate-forme est déjà en préparation, histoire de « prolonger l'expérience » comme on dit dans le monde merveilleux du marketing tout en rêvant de liasses de gros billets verts.



Blur pas, bébé

Parce que c'est vous, Activison organisera une bêta multijoueur de Blur courant mars. Aucun détail n'a filtré sur les supports concernés, sa date de sortie ou quoi que ce soit d'autre concernant ce jeu de course réalisé par Bizarre Creations, et déjà repoussé à plusieurs reprises. Mais non ça ne sent pas mauvais, c'est votre nez qui déconne.



L'action se résume à trancher dans le vif et, parfois, à réfléchir.

Hunted : The Demon Forge ■ Oups, je suis perdu…

Tais-toi et tranche !

2010 serait-elle l'année où Bethesda deviendra le second éditeur dans le cœur des joueurs PC (le premier étant Blizzard) ? Peut-être bien. En tout cas, l'éditeur américain semble décidé à imposer sa vision du jeu vidéo avec des titres ambitieux et réalisés par des équipes de renom. Ainsi, après avoir racheté Id Software et annoncé la sortie de Rage pour 2010 (ou 2011), repoussé la sortie de Brink pour en faire LA référence du jeu multi « non persistant », présenté Fallout News Vegas (développé par Obsidian), voilà que l'éditeur vient de nous faire découvrir Hunted : The Demon Forge. Ce Dungeon Crawler, développé par Brian Fargo (Bard's Tale) et ses acolytes d'InXile, entend remettre au goût du jour l'exploration de donjons. Si ce que nous avons pu en découvrir ne laisse pas présager d'un gameplay extravagant, le souci du détail et du travail bien fait était évident ! L'incontournable Unreal Engine 3 semble parfaitement maîtrisé

> « Ce Dungeon Crawler entend remettre au goût du jour l'exploration de donjons. »

et offre un jeu où décors et animations sont tout simplement sublimes. Pour le reste, je vous invite à aller faire un petit tour du côté de l'interview de Monsieur Fargo, qui se trouve un peu plus loin.

LE COLLECTOR

SUPER-COLLECTOR

Vous n'avez pas encore lu le test de Metro 2033 et, donc, vous ne savez pas encore que vous allez courir l'acheter. Ce que vous allez savoir immédiatement, c'est qu'une édition collector du nouveau FPS de THQ est disponible à la vente. Mais qui dit collector dit difficile à trouver. Un principe appliqué au pied de la lettre puisque cette édition prestige (avec LA montre d'Artyom, un DLC exclusif…) ne sera disponible que sur le site de la FNAC. L'avantage, c'est que vous pourrez en profiter pour acheter les BD, DVD ou livres chroniqués dans ce magazine.



BRÈVES

Et quoi encore ?

Cela risque bien de vous étonner mais la version PC de BioShock 2 ne permet pas l'utilisation d'un… pad. Tant mieux ! Néanmoins, quelques curieux personnages réclament cette possibilité à 2K Games, qui semble s'en battre la couenne. Et, pour le coup, on les comprend.



The end ?

Une suite au très moyen Endwar d'Ubisoft ? Pas tout de suite ou jamais, ce n'est pas très clair. D'un autre côté, sans vouloir être méchant, j'ai bien l'impression que cette nouvelle va entrer dans l'une de vos oreilles pour directement s'enfuir par l'autre.



Subversif

Ça y est ! Au grand bonheur de Death Pote, Introversion vient de lâcher les premières images « in game » de Subversion, leur prochain titre en production depuis quelques années déjà. Il ne leur reste plus qu'à nous expliquer comment on va y jouer.



BABE DU MOIS

STACEY

Bien qu'elle arbore une superbe chevelure rousse, cette chère Stacey (Dead Rising 2) est en fait une blonde qui s'ignore. Qui d'autre pourrait vouloir défendre les droits des zombies ? Ces êtres répugnants passent leurs journées à errer dans les rues et à importuner le tout-venant pour se repaître de leurs entrailles... En ce qui me concerne, leur seul droit est de succomber aux coups de hache, de guitare ou de téléphone portable géant disséminés un peu partout dans les niveaux du survival de Capcom qui devrait arriver sur nos machines d'ici la fin de l'année.

Star Legacy ■ Un léger déficit en communication

L'HEURE DE LA CONQUÊTE

Ça vous dit quelque chose l'eXploration, l'eXpansion, l'eXploitation et (soupir) l'eXtermination ? Si la réponse est oui, tant mieux parce que manifestement les responsables de la communication chez Shrapnel Games souffrent et ont bien besoin d'un peu de soutien. Offrons-leur un petit coup de pouce : Star Legacy est donc un jeu orienté stratégie spatiale. Prévu pour courant 2011, il proposera une aventure en 2D au tour par tour. Une fois sa civilisation créée, il faudra l'envoyer à la conquête de la galaxie. Un concept plutôt eXcitant et que l'on espère eXcellent… Ok j'arrête là, je vous ai déjà dit mille fois que je ne serai jamais star du X.



BRÈVES

Docteur Kaboul

Nouvelle itération de la célèbre série de jeux de stratégie superpointue, Combat Mission Afghanistan devrait bientôt (sans plus de précision) sortir chez nos amis de Battlefront (**www.battlefront.com**). Il s'agira là de rejouer le conflit avec la Russie, c'est-à-dire l'histoire d'une monumentale raclée !



Champagne !

Et de trois… millions d'exemplaires écoulés pour Left 4 Dead 2 depuis sa sortie, le 19 novembre dernier. Un chiffre qui n'inclut même pas les ventes sur Steam dont le fruit doit bien valoir plusieurs dizaines de Ferrari.



Perdu de vue

Ancienne gloire du monde vidéoludique, David Perry (MDK, Earthworm Jim) n'en finit plus de descendre de son piédestal en carton. En juin, vous le trouverez errant dans les allées du 2010 Festival of Games aux Pays-Bas. Là, il vantera les mérites de Gaikai, un projet de jeux vidéo en streaming aussi prometteur que pouvait l'être Enter the Matrix.



Enfin un Free 2 Play où le port du short est obligatoire !

Si marquer des buts ne devrait pas poser de problèmes, on attend de voir comment sera géré l'aspect défensif.

FIFA Online ■ Ça ne coûte pas plus cher de bien jouer

UN MONDE 2 FOOT

Deux bons milliards de participants potentiels, des passes, des tirs... Non, il ne s'agit pas de l'orgie du siècle mais de FIFA Online !

Stop aux clichés ! Arrêtons de croire qu'être journaliste dans la presse jeu vidéo, c'est la planque. Un exemple simple ? Il y a quelques jours, je pars pour Londres découvrir les derniers produits footballistiques d'EA Sports. Jusqu'ici, tout va bien. Attention, là, ça se complique. Suite à un « incident de personne », l'Eurostar reste bloqué pendant trois plombes, et je suis navré mais les environs de Calais by night, c'est vraiment sinistre. Plus tard, enfin arrivé à destination, j'ingère le pire hamburger de ma vie. Encore plus tard, à minuit passé, je dois aller quémander du dentifrice à un confrère (N.D.L.R. : Deez étant tout nouveau chez Joystick, ses anecdotes de voyage en sont encore au stade de « petits problèmes »). Du journalisme de l'extrême, je vous le dis. Le lendemain matin, le grand manitou d'EA Sports, Peter Moore, nous présente les trois softs au menu du jour. Tout d'abord, Ultimate Team, un gros patch pour FIFA 10, uniquement pour les consoleux. Vient ensuite Coupe du monde 2010, mais comme il n'y aucune borne PC et que personne n'y fait allusion, on suppose que ce sera une belle daube sur nos bécanes. Mais alors... Qu'est-ce que je fous à Stamford Bridge, en plein milieu de la semaine ? À maudire Sundin de m'avoir entraîné là-dedans ? À prendre en photo un touriste à côté d'un poster de Didier Drogba ? C'est là, qu'enfin, l'objet de mon excursion nous est présenté. FIFA Online ! FIFA Online ? Quésaco ? Un Free 2 Play « footballistique » qu'Electronic Arts compte lancer à partir de l'été prochain, exclusivement sur PC. EA penserait-il encore à nous ? On était en droit d'en douter après la succession de FIFA plus pathétiques les uns que les autres ces dernières années. Première bonne nouvelle donc, l'éditeur a encore quelques ambitions pour le PC, même si cela ressemble plus pour l'instant à un pari osé qu'à une véritable révolution du foot vidéoludique.

Clic, clic, buuuut !

À l'heure où je vous parle, FIFA Online vient d'entrer dans sa phase de bêta fermée. Une bêta ouverte est prévue pour le mois de juin. Si l'envie



Vu sous cet angle, je vous l'accorde, le jeu ne semble pas très sexy.



L'interface est un mélange de Football Manager et de Facebook.

vous prend de faire partie des heureux élus, voici deux ou trois points à retenir. EA souhaite s'adresser aux fans de foot qui ne vivent pas forcément leur passion à travers la lorgnette du jeu vidéo. FIFA Online se présente donc comme un soft très grand public, où même le quidam lambda peut planter des buts. Le gameplay a été simplifié à l'extrême puisque l'on peut jouer avec une souris pour seul accessoire. En un clic, on effectue une passe, un tir, un appel de balle ou une course vers l'avant. Si EA s'est refusé à nous laisser prendre en main le bestiau, on a déjà pu tirer quelques enseignements de la démo. Un peu à la manière de PES sur Wii, la jouabilité de FIFA Online s'avère surtout concluante lors des phases offensives. En gérant à la fois le porteur de balle et les courses des partenaires, on a vraiment le sentiment de maîtriser tous les ingrédients d'une attaque rondement menée. Jeu en triangle, une, deux, la circulation du ballon est très fluide. Petit bémol, les situations de jeu m'ont semblé bien

« Le gameplay a été simplifié à l'extrême puisque l'on peut jouer avec une souris pour seul accessoire. »

répétitives, à base de percées dans l'axe, de redoublements de passe et de pralines balancées dans les cages d'un gardien très statique. Question pratique, FIFA Online prendra la forme d'une simple application à télécharger. Le soft proposera de diriger l'équipe de son choix, que ce soit pour un simple match ou pour une compétition complète. Et, en fonction du nombre de buts marqués, des matchs gagnés et de quelques autres données bien spécifiques, les joueurs gagneront de l'expérience et des niveaux. Ensuite, libre à vous de confronter votre escouade à celle d'autres joueurs en ligne, grâce à un matchmaking basé sur un réseau communautaire à la Facebook (chat, invitation, groupe d'amis…). Qu'on ne s'y trompe pas, sous couvert d'une ambition massivement multijoueur, FIFA Online devrait donc davantage ressembler à un jeu de farming où l'on s'entraînera longtemps en solo avant de défier des adversaires humains. Pour l'heure, on ne sait pas encore si la mayonnaise prendra mais Electronic Arts semble en tout cas y croire dur comme fer. Nous, on attendra le lancement de la bêta ouverte pour être aussi catégorique.

DEEZ

LE TOP 5 D'ADRIAN BLUNT

Rockband, FIFA 10,
Batman : Arkham Asylum,
Modern Warfare 2,
Doodlejump (Iphone)

INTERVIEW

ADRIAN BLUNT

Producteur exécutif de FIFA online

« Il y a deux milliards de passionnés du ballon rond à travers le monde. C'est à eux que l'on s'adresse. »



JOYSTICK : **Comment est venue l'idée de ce FIFA Online ?**
Adrian Blunt : Notre but était de nous adresser à tous les amateurs de foot. Et pas seulement à ceux qui jouent aux jeux vidéo. Il y a deux milliards de passionnés du ballon rond à travers le monde. C'est à eux que l'on s'adresse, avec un jeu simple qui peut tourner sur n'importe quel ordinateur.

JOYSTICK : **Justement, on a pu voir qu'il suffisait d'une souris pour jouer…**
A.B. : Oui. Nous avons simplifié le système de commandes au pad ou au clavier. Vous n'aurez besoin que d'une souris pour vous amuser.

JOYSTICK : **Pourra-t-on jouer avec une manette sans entraîner de déséquilibres ?**
A.B. : Nous avons fait des tests et il est vrai qu'on joue différemment à la souris. Quoi qu'il en soit, personne ne sera avantagé. Il y aura simplement deux façons de jouer. De toute manière, l'utilisation de la manette arrivera après le lancement du jeu, grâce à un patch.

JOYSTICK : **Quels seront les différents modes de jeu proposés par FIFA Online ?**
A.B. : Il y en aura trois. Avec le mode Coupe du monde, vous jouerez avec votre sélection préférée. Pour cela, vous pourrez garder tels quels les groupes composés en Afrique du Sud ou bien procéder à un nouveau tirage au sort. Ensuite, vous jouerez tous les matchs jusqu'à la finale, à votre rythme. Le mode Ligue, quant à lui, permettra de disputer différents championnats. Enfin, en optant pour le mode Versus, vous défierez vos amis ou bien des joueurs que vous ne connaissez absolument pas.

JOYSTICK : **Un aspect communautaire est-il prévu, comme sur Steam ?**
A.B. : Tout à fait. Sur la droite de l'écran une fenêtre affichera tous vos contacts et vous permettra de discuter avec eux ou alors de leur lancer des défis.

JOYSTICK : **Avec le système de prise d'expérience, les hardcore gamers ne vont-ils pas devenir rapidement trop forts pour les joueurs occasionnels ?**
A.B. : Il est normal que les joueurs qui consacreront le plus de temps au jeu soient récompensés. Mais l'écart ne se creusera pas tant que ça. Notre but est d'encourager les joueurs occasionnels, pas de les déprimer.

JOYSTICK : **FIFA Online est un Free 2 Play et pourtant des items bonus seront disponibles en micropaiement…**
A.B. : Oui. Le cœur du jeu est totalement gratuit, mais il sera possible d'acheter des objets pour booster sa prise d'expérience. Par exemple, vous pourrez acheter des protège-tibias à John Terry afin de le faire progresser plus rapidement en défense, ou bien offrir de nouveaux crampons à Nicolas Anelka pour qu'il protège mieux ses cages. Mais, j'insiste, cela est totalement facultatif : on peut très bien s'amuser sans débourser un sou.

JOYSTICK : **Ce nouveau titre remplace-t-il définitivement la licence FIFA traditionnelle sur PC ?**
A.B. : Non, il s'agit bien de deux projets distincts. Nous avons de grandes ambitions pour les prochains FIFA sur PC.


VIDEO GAMEZ
CLUB
DÉSOLÉ MONSIEUR MAIS ÇA VA PAS ÊTRE POSSIBLE...
PAS AVEC CES CHAUSSURES
...TAAAIIN BATÂÂÂÂÂRD...

Jouer sous Windows n'est pas une fatalité mais une nécessité pour profiter des titres les plus ambitieux

OPINION

ET POURQUOI PAS LINUX POUR JOUER ?

C'est avec une régularité incroyable que nous recevons des lettres de fidèles lecteurs nous demandant pourquoi Joystick, véritable défenseur de tous les gamers PC devant l'éternel, ne parlent jamais de Linux ou d'autres systèmes d'exploitation. Aujourd'hui est un grand jour : nous allons lever le voile sur la question.



Linux est mort ! Du moins lorsqu'on parle de jeux « commerciaux ». Et, afin d'éviter que ce cher Yavin ne s'arrache les quelques dents qui lui restent, précisons : édités par les grands acteurs du marché. En effet, si de nombreux développeurs indépendants continuent à supporter l'OS open source et gratuit, les mastodontes du jeu vidéo, eux, ont complètement oublié son existence. À cela, plusieurs raisons. La première est que le jeu PC est sorti de son carcan de loisir pour bidouilleurs. De plus en plus nombreux, les joueurs veulent de moins en moins se prendre la tête. Or, le but d'un éditeur étant de vendre le plus grand nombre de boîtes de jeu, son intérêt est bel et bien de privilégier les supports les plus populaires. Et pour le PC, c'est Windows ! La seconde, vient des développeurs eux-mêmes. À l'heure où les moteurs graphiques tendent à s'uniformiser (merci Epic et l'Unreal Engine), il est extrêmement compliqué d'adapter un moteur pour un OS pour lequel il n'est pas prévu. Non pas que Linux et l'Open GL (la librairie 3D utilisée par Linux et supportée il y a encore quelques années de cela sous Windows) ne soient pas capables d'effectuer les mêmes opérations que DirectX (9,10 ou 11) mais la mainmise de Microsoft sur le développement en a fortement limité l'utilisation. En effet, afin de dynamiser les ventes de la Xbox et, accessoirement, des différentes versions de Windows, le géant américain a exercé un lobbying intensif auprès des différents acteurs du marché, à commencer par les constructeurs de cartes graphiques et les développeurs. Du coup, impossible de trouver de véritables solutions alternatives à DirectX. Et surtout, tous les jeux multiplates-formes (Xbox 360 et PC) utilisent les librairies propriétaires de Microsoft. Plus les développeurs s'en servent, mieux ils les maîtrisent, et plus vite ils peuvent développer les jeux et, par conséquent, réduire leurs coûts de développement.

QUELQUES BONS JEUX SOUS LINUX
Machinarium, Defcon, Eve Online, Heroes of Newerth, Frets on Fire, Enemy Territory : Quake Wars

Une histoire de sous

Vu les difficultés rencontrées pour rentabiliser – et tirer profit – du développement d'un jeu PC, aucun gros éditeur ne prendra le risque de produire un titre ambitieux sur un OS ne rassemblant qu'une petite poignée d'utilisateurs. Car, faute de librairies communes à toutes les plates-formes, le moteur graphique doit entièrement être réécrit. Voilà pourquoi il y a encore quelques années, Quake III Arena et tous les jeux utilisant son moteur avaient droit – quasi simultanément – à une sortie sur Windows, Linux et même Mac OS. La tendance ne risque pas de s'inverser puisqu'il y a de fortes chances que le nombre d'experts en Linux au sein des équipes de développement se réduise vite à peau de chagrin. En effet, ils ne développent plus de jeux pour cet OS et les serveurs dédiés disparaissent lentement mais sûrement. Jusqu'à récemment, chaque outil de création de serveur dédié était disponible sous Windows et sous Linux, or, les éditeurs supportant de moins en moins cette pratique, je vous laisse tirer les conclusions qui s'imposent.

Mort et enterré ?

Pas forcément ! De nombreux développeurs amateurs ou indépendants n'hésitent pas à proposer leurs nombreuses productions sur l'OS libre de droits. Allez donc faire un petit tour du côté de nos pages Jeux Indés et vous constaterez que nous ne mentons pas. D'autre part, son architecture ouverte permet toutes les excentricités et certains acharnés ont développé divers émulateurs permettant de faire tourner des jeux Windows sous Linux. Mais le prix à payer est parfois élevé : émulateur oblige, la machine doit être un peu plus puissante que si le jeu tournait directement sur un PC « microsoftien ». Alors, à moins d'un changement radical des habitudes des joueurs – les vôtres donc, très chers lecteurs –, nous ne sommes pas prêts de parler de jeux tournants sous autre chose que Windows. Nous sommes les premiers à le regretter, mais c'est pareil pour tout le monde, il faut bien manger…



GTA : Episodes from Liberty City ■ Quand on arrive en ville

Un fauteuil pour deux

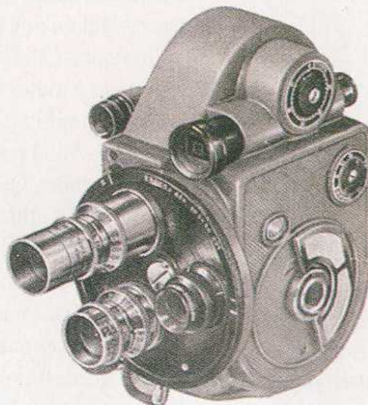
Maintenant que vous avez parcouru Liberty City en long, en large et en travers, pourquoi ne pas… recommencer ? Sous ce mauvais slogan, qui prouve que mes chances de reconversion dans la publicité sont aussi minces que celles d'un mannequin Calvin Klein, se cache pourtant une réalité heureuse. Bienvenue même, pour tous ceux qui avaient trouvé GTA IV un poil trop sérieux, à la limite du trip maniaco-dépressif. Dans Lost & the Damned et The Balad of Gay Tony (deux opus sortis depuis belle lurette sur X360 grâce aux millions allongés par Microsoft), on retrouvera cette patte si particulière, un brin burlesque, qui faisait tout le charme des Vice City et autres San Andreas. Les deux persos déjantés, Johnny Klebiz et « Gay » Tony Prince y sont prétextes à tout un tas de missions riches en rebondissements comme Rockstar sait si bien les faire. La sortie est prévue en avril et il ne sera pas nécessaire de posséder GTA IV. On espère d'ailleurs que ces nouvelles aventures corrigeront les atroces soucis de frame-rate du jeu original.

> « Un tas de missions riches en rebondissements à la Rockstar »

Vision Play ■

Doit faire ses preuves !

Les consoleux sont-ils les seuls à pouvoir passer pour des idiots devant un écran ? Plus maintenant ! En tout cas, pas du point de vue des développeurs du Vision Play (**www.trendyent.com/projects/visionplay**). Ce nouveau périphérique pour PC est directement inspiré du Project Natal gesticulatoire de Microsoft. Son concept est identique, à savoir : une caméra en face du joueur est susceptible d'analyser ses mouvements. Je dis bien « susceptible » car sur la vidéo de démonstration d'un jeu de tennis, on a surtout l'impression qu'il suffit de faire n'importe quoi pour taper dans la balle, sans la moindre subtilité de mouvement. Tiens, un peu comme sur Wii.



LES LIVRES DU MOIS

À livre ouvert

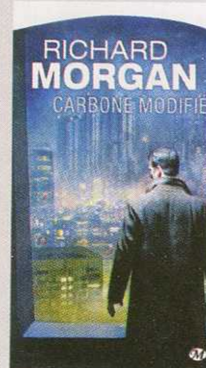
Les écrits façonnent le monde et la pensée. Et vous le savez, puisque vous lisez Joystick ! Mais que se passerait-il si une organisation, secrète et mal intentionnée, était capable d'altérer selon son bon vouloir votre perception de ces lectures ? C'est ce que vous découvrirez dans La Librairie des ombres de Mikkel Birkegaard, un polar danois particulièrement captivant et bien écrit. Son scénario est d'autant plus efficace qu'il renvoie le lecteur à sa propre conception de la lecture et des ouvrages qu'il préfère. Alors, un conseil, lisez ce livre à l'écart de toute présence humaine… de peur d'être manipulé !



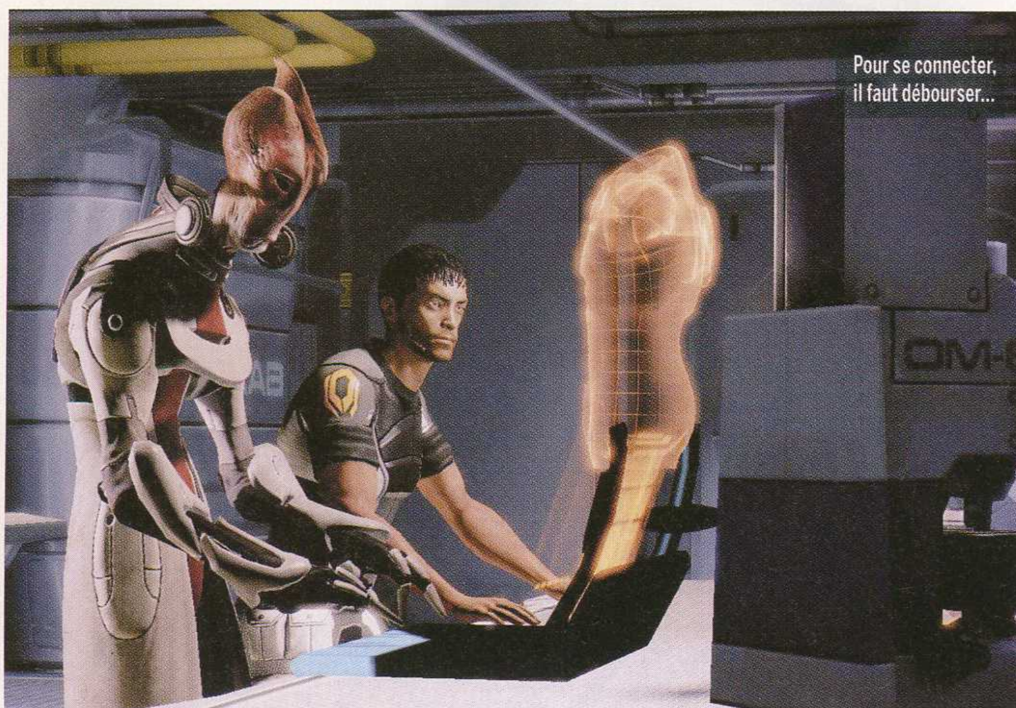
La Librairie des ombres
(Éd. FLEUVE NOIR)

Carbone 14

Déjà ancienne, cette œuvre de Richard Morgan vous plongera dans un univers cyberpunk classique mais diablement efficace. Dans ce monde où les riches sont quasi immortels grâce à la sauvegarde de leur « conscience », quel pourrait bien être l'intérêt d'un assassinat ? C'est pour répondre à cette question (et quelques autres) que Takeshi Kovacs enquêtera dans les méandres de cette société. Une enquête loin d'être uniquement cérébrale, notre héros ayant la (fâcheuse ?) tendance à faire parler la poudre aussi souvent que Savon affirme son mauvais goût. De quoi patienter en attendant de nouvelles infos sur Deus Ex 3.



Carbone modifié
(Éd. MILADY)



Pour se connecter, il faut débourser...

POUR OU CONTRE ?

Le « Project Ten Dollar » lancé par Electronic Arts

Avec Mass Effect 2, EA a lâché le premier exemple concret du « Project Ten dollar » : un contenu additionnel disponible gratuitement si l'on dispose d'un code fourni avec le jeu neuf, et payant (10 dollars donc) pour les utilisateurs de versions d'occasion. Arnaque ou vraie bonne idée ?

POUR

Il était prévisible que le « Project Ten Dollar » de John Riccitiello soulève une telle volée de critiques. Des attaques peu justifiées si l'on s'intéresse de plus près à la réalité économique de l'offre qui représente une nouvelle façon de penser la commercialisation des jeux AAA. Electronic Arts souhaite en effet s'appuyer sur les microtransactions pour mieux intégrer le deuxième cycle de vie d'un soft. À l'image du Cerberus Network de Mass Effect 2, le contenu en question n'est pas essentiel pour finir le jeu, il s'agit plutôt d'un bonus accordé gratuitement, comme une sorte de cadeau fait aux « early buyers ». Il revient alors aux détenteurs de versions d'occasion de décider si cela vaut la peine de débourser 10 dollars pour débloquer ce contenu supplémentaire. La vitalité du marché des jeux vidéo d'occasion étant une preuve des qualités desdits jeux, il n'est pas juste que celui-ci ne se développe qu'au profit de revendeurs qui empochent vingt euros pour remettre une boîte sur un présentoir.

SAVONFOU

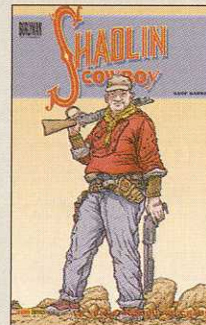
CONTRE

Si l'on peut comprendre qu'EA, ou d'autres, veuillent récupérer leur part du gâteau du marché de l'occasion, il est regrettable que ce soit encore le joueur honnête qui trinque. En effet, en plus d'acheter le jeu à des revendeurs, qui se prennent de très confortables marges pour simplement remettre un jeu utilisé en rayon, le joueur doit débourser 10 dollars (et donc certainement 10 euros) pour avoir le jeu complet. Cette somme « complémentaire » ajoutée au prix d'achat du jeu d'occase entraînera certainement une équivalence de prix entre le neuf et l'occasion. On peut d'ailleurs imaginer qu'à terme, ce soit tout un pan du jeu qui se voit interdit sans cette « participation ». Après tout, autant y aller franchement et réduire l'accès au multi, à d'éventuels patchs… Gageons qu'avant d'en arriver à ces extrémités, les joueurs habitués à acheter leurs jeux d'occasion (généralement pour une simple question de revenus) risquent de se rabattre sur des versions pirates « complètes et gratuites ».

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

Les nems en l'air



C'est bête, c'est méchant, c'est gore... mais qu'est-ce que c'est bon ! Voila ce que nous avons ressenti en parcourant les sublimes planches du Shaolin Cowboy de Geoff Darrow. Ne nous demandez pas de vous expliquer le scénario, nous en serions bien incapables. En revanche, il est certain que vous vous laisserez prendre par cette histoire de vengeance où les rares personnages doués de parole sont des animaux. Les hommes, eux, se taisent et se comportent comme des bêtes. Trois tomes sont déjà disponibles. Alors foncez !

Shaolin Cowboy
(Éd. PANINI COMICS)

Lisez plutôt



Lorsque l'un des plus grands auteurs de manga « moderne » et adulte reprend à son compte un scénario d'Osamu Tezuka, « Dieu du manga » et père d'Astro, le résultat est tout simplement incontournable. Alors, à moins d'être totalement hermétique à cet art, nous ne saurions que trop vous conseiller la lecture de Pluto. En plus, l'histoire représente seulement 8 tomes, ce qui est relativement court comparé aux 18 ou 20 volumes de Monster et de 20th Century Boys, les séries cultes de Naoki Urasawa.

Pluto *(Éd. BIG KANA)*



La première véritable capture du jeu. On n'y voit rien, mais c'est pas grave.

World Rally Championship ■ Une simulation avant le Championnat

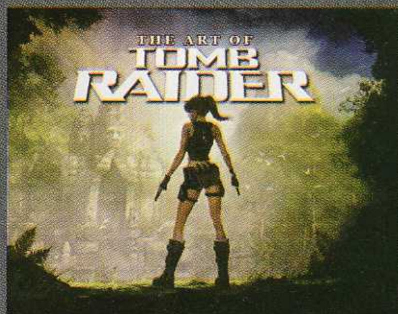
À fond les ballons

Le taciturne mais néanmoins talentueux Kimi Räikkönen vous le dirait mieux que moi : une automobile, c'est lourd et dangereux. Surtout si on l'encastre dans un tronc d'arbre en Championnat du monde des rallyes. C'est pourquoi – cela vaut pour vous comme pour notre enthousiaste ami finlandais – avant d'aller se suicider sur des pistes étroites et dangereuses, il serait probablement plus sage de s'entraîner sur des parcours virtuels. Grâce aux Italiens de Milestone, développeurs légendaires de tout un tas de titres prestigieux (Superbike 2001, SBK 09 mais aussi Screamer Rally), nous pourrons prendre, dès cet automne, le volant de tous les véhicules inscrits au Championnat 2010. Pas moins de treize épreuves nous attendent dans un titre qui prétend (aïe) contenter autant les fans d'arcade que de simulation. Pour couronner le tout, WRC devrait être affublé de la technologie GPS d'iOpener permettant de lutter contre les véritables pilotes du championnat en visualisant leurs positions en mode ghost. Autant dire qu'on a déjà envie d'y être pour se faire humilier par les meilleurs spécialistes de la discipline tandis que Räikkönen continuera sa curieuse entreprise de déforestation.

« Pas moins de treize épreuves nous attendent. »

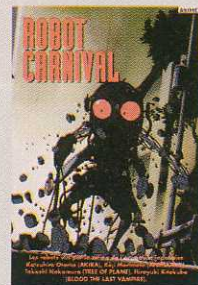
SHOPPING

Playgirl



Personne n'y croyait, pourtant Lara Croft l'a prouvé : réussir sa vie armée d'obus à la place des seins et d'un arrière-train de cheval en guise de fessier est chose possible. Toutes ces années de fantasmes déviants seront d'ailleurs bientôt réunies dans « The Art of Tomb Raider », un beau pavé de 568 pages truffé d'illustrations de la vile créature. Le recueil tiré à seulement deux mille exemplaires se négocie, à l'heure où j'écris ces lignes, environ 110 dollars. Évidemment, une fois sur les sites de ventes aux enchères, son tarif risque d'atteindre des hauteurs jusque-là connues des astronautes uniquement.

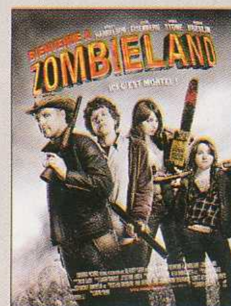
LES DVD DU MOIS



Défilé de robots

Génial auteur d'Akira, Katsuhiro Otomo ne s'est pas contenté d'imaginer l'une des plus grandes sagas cyberpunk de l'histoire, il a également réalisé de nombreux courts-métrages. Dans Robot Carnival, vous en découvrirez certains parmi la dizaine d'histoires relatées par quelques grands noms de l'animation japonaise, et qui mettent toutes en scène des robots. Une œuvre étrange, parfois inégale, mais réellement indispensable pour tous les fans d'animation et de belles histoires (courtes).

(Éd. PATHÉ)



Ça va saigner !

Surfant sur la vague de la mode zombies, cette comédie américaine dans la veine de l'excellent Shaun of The Dead se révèle, à défaut d'être originale, d'une efficacité redoutable. On y retrouve les grands classiques du genre et, à plusieurs reprises, vous aurez l'impression d'assister à une partie « réaliste » de Left 4 Dead 2. Au programme : le centre commercial, la fête foraine et bien d'autres séquences qui vous rappelleront le hit de Valve. Cerise sur le gâteau : un improbable et génial caméo dont nous vous laissons la surprise.

(Éd. SONY PICTURES ENTERTAINEMENT)



PAS DE POUVOIRS ?
PAS DE PROBLÈME !
CAUTION
STAND CLEAR WHEN CONTAINER IS BEING LIFTED
KICK-ASS
AU CINÉMA LE 21 AVRIL
kick-ass.fr
METROPOLITAN FILMEXPORT
MARV
PLAN B

Bizness ■ Un nouveau système de protection

Surprotégés, les jeux ne peuvent pas décoller !

Afin de préserver ses jeux du piratage, Ubisoft a décidé d'implémenter un nouveau système de protection sur tous ses titres PC « commerciaux » à partir d'Assassin's Creed 2. Si cette volonté est parfaitement compréhensible – après tout nous n'aimerions pas que Joystick soit scanné et diffusé sur le Net sans notre accord –, la solution mise en place semble assez risquée, pour ne pas dire stupide.
En effet, cette protection demandera à l'utilisateur d'être connecté en permanence à Internet pour que le jeu fonctionne. À la moindre coupure du signal, le jeu retournera au menu ou sous Windows. Or, tout le monde le sait, les microcoupures de réseaux sont impondérables. De nombreuses voix (dont les nôtres) s'élèvent déjà sur le Net pour qu'Ubisoft revoie sa copie. Car, comme nous l'avons déjà constaté avec certaines versions de Securom, ce sont généralement les joueurs honnêtes qui sont les plus embêtés par les protections les plus drastiques.


Assassin's Creed 2 sera le premier titre d'Ubisoft à utiliser ce nouveau système de protection.

MARCHANDISAGE

Console Pandora

Vous connaissiez la PSP. Vous avez (vous ou votre frère, sœur, femme, mère au choix) une DS. La Pandora est la console que tout gamer PC se doit de posséder (elle fait tourner Quake III à 60fps). Fonctionnant sous Linux, créée par un groupe d'amateurs très éclairés, elle ne proposera que des portages de titres Open Source, des jeux indés, des émulateurs... Conquis ? Sachez tout de même qu'il vous faudra débourser 330 $. Death Pote, lui, compte déjà s'en acheter une... À croire que ça paye d'être RC. **Site :** www.open-pandora.org



EA ■ La confiance, ça se mérite !

Tout va bien !



Cette année 2010 s'annonce grandiose ! C'est en tout cas l'avis du fougueux Jens Uwe responsable chez Electronic Arts Europe. 2010 devrait être l'année de sortie de Star Wars, The Old Republic. Un titre sur lequel nous fondons beaucoup d'espoirs, puisqu'il est développé par Monsieur Bioware himself. Avec une affiche pareille, pas étonnant que l'ami Jens se sente prêt à bouffer du lion… Enfin… Du Blizzard… Et puis, il avait déjà avalé une bonne salade de licenciement en entrée (1 500 personnes, plusieurs studios fermés…), c'est vrai que ça met bien en appétit… C'est quoi, déjà, ce proverbe sur le malheur des autres ?

UP & DOWN

Un baromètre obsessionnel pour un jeu d'obsédés. Ça tombe bien, on l'est !

StarCraft II



Après des départs difficiles, Lucky est en passe de supplanter Sundin comme le nouveau champion de la rédaction à Starcraft II. Du coup, notre fan des MMO ne rêve plus de raids épiques mais simplement de raser la base adverse !

StarCraft II



10 ans qu'il attendait cela et, sans être déçu, notre Berlusconi – il faut le voir entouré de naïades – regrette le manque d'opposition des autres membres de la rédaction. Du coup, il a refilé la bêta à Cyd qui, lui, pense se reconvertir dans le pro-gaming.

StarCraft II



Depuis que la bêta de StarCraft II est arrivée à la rédaction, notre cher Freedom Fries peste contre Blizzard. Eh oui, pour notre habitué de Football Manager, le RTS des Californiens reste incompréhensible. Que faut-il faire en premier ? Comment éviter de se faire rusher après une demi-heure de jeu ?

ABONNEZ-VOUS joystick

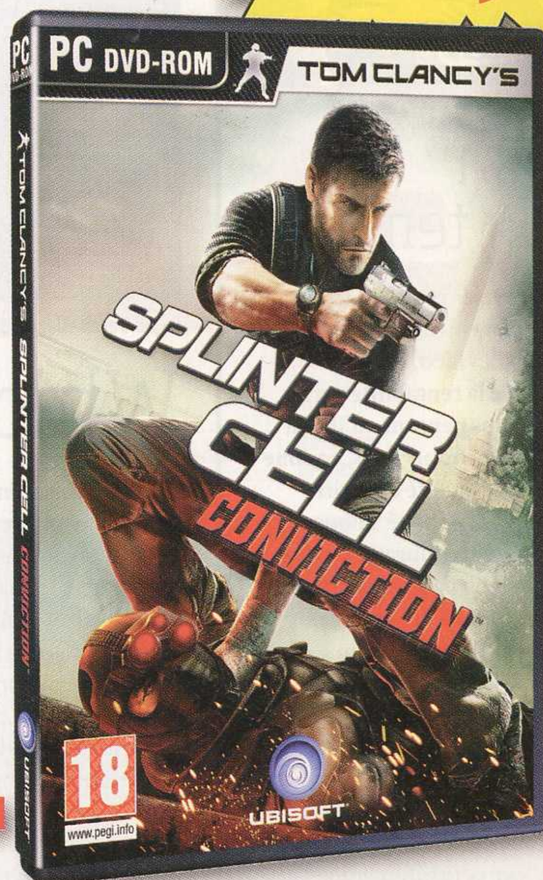
VOUS AVEZ CONNU L'INFILTRATION ? PASSEZ MAINTENANT À L'ACTION !

Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION® (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33 €~~

79,50€



+





BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P229

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 Nos + **le jeu Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION®** (version PC) pour **79,50 €** au lieu de **140,33 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ [carte] n° ________________

Expire le : ______ (validité 2 mois) Cryptogramme ____

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1) : ....

Prénom(1) : ....

Société : ....

Adresse(1) : ....

Code Postal(1) : ______ Ville(1) : ....

Adresse email(1) : ....

Tél fixe : ....

Tél portable : ....

Date de Naissance : __ __ ____



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

(1) Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION®" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). ** Sortie du jeu avril 2010. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/10.**

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.

Attention jeu flippant ! À déconseiller aux âmes sensibles !



Le bon vieux temps

À de nombreuses reprises, lors de passionnants débats sur la durée de vie des jeux vidéo, on a vu l'argument de la rentabilité surgir. Eh oui, certains pensent qu'il faut « en avoir pour son argent », comme si la principale qualité d'un titre provenait de sa capacité à nous divertir des heures durant. Certes, nous sommes en droit d'en attendre un minimum au vu des sommes parfois importantes que nous consacrons à notre passion, mais l'intensité et l'impact d'un jeu ne sont-ils pas plus importants que le temps passé à l'aventure ? En clair : soixante longues heures de jeu valent-elles forcément mieux qu'une petite quinzaine parfaitement rythmée ? Pour mieux cerner la problématique et parce que les exemples valent mieux qu'un long discours, vous me ferez le plaisir de courir tester Which et Flood the Chamber, deux titres aussi courts que différents dans leur approche. Aucun des deux ne changera la face du monde mais chacun a le mérite de nous démontrer qu'à l'instar des courts-métrages au cinéma, il n'est pas nécessaire de traîner en longueur pour proposer quelque chose de puissant.

PAR YAVIN



Le joli travail effectué sur la lumière contribue grandement à l'immersion.

Which

Véritable genre à part entière chez les développeurs indépendants japonais, le jeu d'évasion (« escape game ») se voit nettement moins abordé par leurs homologues occidentaux. Certains philosophes de comptoir y verront la flagrante métaphore d'un soi-disant mal-être nippon quand d'autres n'en auront cure et préféreront trouver comment sortir de la minuscule pièce dans laquelle ils tournent en rond depuis deux heures. Un concept simplissime pour un genre qui requiert de la part du joueur un sens aigu de l'observation afin de trouver les éléments permettant d'ouvrir le passage menant à chaque nouvelle énigme. En général, ce sera une clé planquée dans un tiroir, derrière un tableau ou sous un tapis. C'est là exactement ce qui vous attend dans la vieille bâtisse de Which… en plus de phénomènes naturels, de sons inquiétants et d'apparitions pour le moins surprenantes. Car, si le thème du jeu se veut classique, l'ambiance, elle, l'est beaucoup moins et lorgne franchement du côté de l'épouvante. Une fois pris au piège, vous ne penserez plus qu'à trouver un moyen de vous sortir de là. Et même si l'aventure se révèle très courte et relativement facile, elle pourrait bien vous hanter au moment de vous glisser sous la couette.

« Si le thème du jeu se veut classique, l'ambiance, elle, l'est beaucoup moins. »

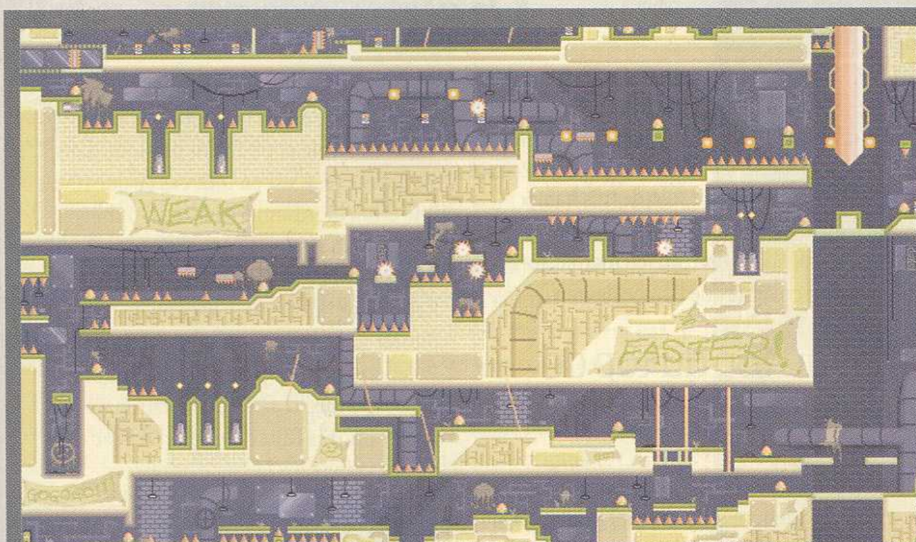
Site : http://gamejolt.com/freeware/games/adventure/which/1523/



Désolé monsieur, c'est fermé.



Regardez attentivement les murs, ils regorgent d'indices.



Votre héros se trouve tout en bas à gauche et doit arriver tout en haut, à gauche aussi.

Flood the chamber

Acte I, scène 1.
Il est 20 heures, vos invités sonnent à la porte. Ce soir, vous allez montrer à tous vos potes que vous pouvez finir un jeu de plate-forme archidifficile d'une traite.
Acte I, scène 2.
Tout le monde est là, à vous regarder partir à l'assaut de Flood the Chamber. L'un susurre « Tu peux le faire », un autre réplique « Laisse-le se concentrer ». Vous regardez une dernière fois l'unique tableau, dont la totalité tient sur un seul écran, et vous vous lancez.
Acte I, scène 178.
Vos invités se sont tous endormis, vous n'avez toujours pas atteint le troisième étage.
Site : http://gamejolt.com/freeware/games/platformer/flood-the-chamber/1419/



Driving Speed Pro

Non mais vous avez vu le temps là ? Il fait froid, il neige même par endroits, à d'autres c'est le verglas qui fait sa star… C'est vraiment n'importe quoi, à croire qu'on est en hiver, ma bonne dame. Plutôt que d'aller périr sur la route, prenez plutôt le volant de quelques « muscle cars », comme disent les Américains pour parler de leurs grosses cylindrées de trois tonnes. Si cette simulation – car c'en est une – ne rivalisera certainement pas avec les cadors du genre que sont rFactor, GTR Evolution ou Live for Speed, il n'en reste pas moins que la jouabilité y est plaisante et les sensations crédibles. En revanche, pas de vue cockpit, et ça mériterait presque une balle (de ping-pong) dans la tête.
Site : www.wheelspinstudios.com



New Star Tennis

Genre assez peu exploré, le tennis se prête pourtant parfaitement au jeu de l'adaptation vidéoludique. Ici, différentes vues sont proposées (du dessus, de derrière, de côté), en plus d'une bonne variété de coups malgré des contrôles simplifiés au maximum. Et que dire alors des mini-jeux (casino, fléchettes, karting…) bien pratiques pour passer le temps ?
Site : www.newstargames.com/nst.html



Galaxia Chronicles

Un petit bonhomme au look ravageur, une réalisation soignée aux jolies couleurs et de la plate-forme mâtinée d'éléments de RPG, voilà ce que vous pourriez trouver dans la liste des ingrédients sur une hypothétique boîte de Galaxia Chronicles. Et si vous y croisiez un logo « produit de l'année », vous pourriez le remplacer par « bon jeu », c'est plus proche de la vérité.
Site : www.galaxiachronicles.com



Tower Climb

La génération procédurale n'est autre que LE concept à expliquer lors de dîners en ville pour y briller. Pour comprendre et maîtriser le principe, lancez tout d'abord un petit Tower Climb, jeu de plate-forme dans lequel les niveaux sont générés aléatoirement à chaque nouvelle partie. Via la génération procédurale, donc.
Site : http://gamejolt.com/freeware/games/platformer/towerclimb/1459/

Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier ■ Attention les yeux !

Sur les sentiers de la gloire

Dans la vie, il faut savoir jouer avec sa bonne étoile. Alors quand un éditeur de jeux à la chance d'avoir des licences à succès, il les exploite. La preuve avec Ubisoft qui vient d'annoncer un nouvel opus de sa série Ghost Recon. Ainsi Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier devrait voir le jour. Nouveau jeu d'action techno militariste, le titre est prévu pour la fin d'année. D'après les premières informations divulguées, il devrait proposer des armes au top du top de la technologie de l'espace, des armes dont même Dark Vador n'oserait pas rêver tellement elles suintent le génie scientifique. En toute modestie, l'éditeur prévoit également un mode solo de très haute volée ainsi qu'un mode multijoueur à nous décrocher la mâchoire. Bref, un jeu manifestement tellement énorme que l'on ne devrait pas s'en remettre avant une bonne décennie. C'est même à se demander pourquoi les concurrents n'abandonnent carrément pas tout de suite. Nous, en tout cas, on pense déjà leur faire un procès pour douleurs maxillaires aiguës. Après tout, en temps de crise, y'a pas de petits profits.

« Des armes au top du top de la technologie de l'espace ! »



Pas d'images mais bon Ghost Recon, c'est Ghost Recon.

LA PHRASE (À LA CON) DU MOIS

« Nous avons finalement réalisé que la meilleure façon d'apprécier Alan Wake était d'y jouer sur Xbox 360... »

Microsoft

Rupture ■

JE T'M... +

Larguer son conjoint d'un vulgaire SMS, c'est lâche, crétin, vraiment minable et pourtant pratiqué dans 50 % des cas. C'est en tout cas ce que révèle une étude nord-américaine qui oublie malheureusement de nous indiquer quelles sont les autres méthodes utilisées. Rappelons que le mail, le coup de téléphone, le Twit ou le message sur le mur Facebook ne sont pas des manières plus dignes de mettre fin à une relation. Optez plutôt pour la fuite : prenez votre sac et barrez-vous sans laisser d'adresse.



Facebook ■

Un nouvel ami

Et si je vous disais qu'on peut jouer à de vrais jeux sur Facebook au lieu de passer sa vie à y publier des photos de copines bourrées (ce qui dans l'absolu est très drôle, on vous l'accorde). Et si j'ajoutais qu'Electronic Arts lui-même s'apprête à y porter un des titres de foot US les plus célèbres au monde. Eh oui, Madden sur votre profil, c'est pour très bientôt. Rien ne dit si cela vous aidera à piger à quoi peut bien servir un linebacker.



Direct 2 Drive ■ Tarif préférentiel

Pas assez cher !

Proposer un excellent service de téléchargement légal et parvenir à passer pour des idiots, c'est la prouesse accomplie par Direct 2 Drive **www.direct2drive.co.uk**, un des plus sérieux concurrents de Steam. Peut-être n'étiez-vous pas au courant mais la plateforme d'achat permet souvent d'acheter des jeux à des prix défiant toute concurrence. Par exemple, Bioshock 2 se négociait, le jour de sa sortie, pour un peu plus de 30 euros contre 50 sur le service de Valve. Des tarifs avantageux permis par la faible valeur de la Livre Sterling, monnaie utilisée par D2D. Histoire de simplifier les choses, les responsables du site ont donc lancé une version affichant les prix directement en euros. Cool ? Pas vraiment car, du coup, les jeux sont aussi plus chers d'environ 30 % alors qu'il est toujours possible de les acquérir sur la plateforme originale. Ça vous paraît très con ? Eh bien c'est probablement parce que ça l'est.



3 200 000

n'est pas le nombre de tentatives qu'il me faudrait pour atteindre le sommet de la tour Eiffel à l'aide d'un trampoline mais le nombre d'exemplaires de Dragon Age : Origins écoulés par Bioware et Electronic Arts. Par la même occasion, eux peuvent partir orbiter autour de Pluton tant ils sautillent comme des malades.

La bonne excuse



Les gamins habitués à commettre des bêtises en tout genre le savent bien, mieux vaut avoir une bonne excuse lorsqu'on se fait attraper. C'est cette logique que les pontes de Microsoft ont parfaitement reproduite. Non contents d'annuler la version PC d'Alan Wake, ils nous expliquent également que c'est pour nous offrir la meilleure expérience de jeu possible. Comprenez par là qu'un tel titre ne serait pas vraiment adapté au jeu sur PC et que nous serons bien mieux au fond de notre canapé face à notre Xbox achetée pour l'occasion. En gros, on nous prend un peu pour des charlots.

Des poids et des carottes

Perdre du poids grâce à Wii Fit de Nintendo, c'est possible. Lara Roberts, une Anglaise de 38 ans prétend en effet avoir perdu plus de… 50 kilos grâce à la petite balance magique ! On applaudit bien fort tout en espérant que personne ne lui offre Leçons de cuisine du même éditeur.

Freud austère

Pointés du doigt par les médias traditionnels, les MMO ne seraient-ils que des coupables idéaux ? Bien sûr, nous avons tous déjà notre petite idée sur la question mais lorsque c'est une flopée de psychologues britanniques qui cherche à comprendre le phénomène, on y prête un peu plus d'attention. Le résultat de leur étude est sans appel : les plus « accros » présenteraient tous les symptômes de la dépression. L'ennui, c'est que nos amis chercheurs sont incapables de déterminer si c'est la dépression qui a engendré l'addiction ou l'inverse. Du coup, on n'est pas beaucoup plus avancé, mais avec les psys on a l'habitude.

Pauvre com'

Si je vous dis « Nitrous Undefeated », vous pensez à quoi ? Rien ? Parfait, ça m'aurait ennuyé que vous sachiez de quoi je parle alors que les développeurs californiens de Game Mechanics Studio eux-mêmes (http://gamemechs.com) n'ont pas l'air d'en être complètement sûrs. En effet, dans le cas contraire, ils montreraient certainement autre chose qu'une pauvre vidéo minable dans laquelle on aperçoit une voiture moche passer à toute vitesse devant la caméra pour ensuite exploser dans les airs. Bien entendu, et pour des raisons sans doute au-delà de l'entendement, sa date de sortie est encore inconnue.

Pole Position Manager 2010 ■ Pas rangé des voitures

Roulez jeunesse

Quoi de mieux pour brasser de la thune qu'une simulation de management ? Mais quand on n'a pas d'oseille, on fait comment ? Eh bien, on se rabat sur des titres comme le futur Pole Position Manager prévu pour le mois d'avril chez les Allemands de Kalypso Media. On y trouvera : une simulation de gestion… d'écurie de voitures de course. On n'y trouvera pas : de licence officielle (Ferrari devient Red Horse…), ni de beaux visuels. En effet, le titre semble vraiment hideux. Quant à son intérêt, disons poliment qu'à ne pas trop en attendre, on ne peut qu'être agréablement surpris. L'avenir nous le dira.

Avant la Saint-Glinglin ?

Initialement prévu pour 2009, puis reporté au printemps 2010, le très attendu Alpha Protocol (que j'aime à appeler Protocool tellement j'y crois) d'Obsidian sortira finalement cet été. Notez que c'est un peu vague comme estimation, l'été durant trois longs mois… Mon petit doigt bionique qui a fait bac + 4 en marketing me souffle que ce serait plutôt pour le premier mois de la saison des moules.



Lego Star Wars III : The Clone Wars ■ Une lueur d'espoir

Foire aux briques



Dans le communiqué de presse que j'ai sous les yeux, il est clairement indiqué que LucasArts et Traveller's Tales « poursuivent la série à succès des Lego Star Wars ». Que dois-je en déduire ? La licence s'enfuit et eux courent après en levant un poing rageur ? Trêve de plaisanterie, penchons-nous plutôt sur ce troisième épisode. Cette fois-ci, ce sont les personnages de la série animée The Clone Wars que l'on dirigera. Embarqués par un « gameplay inédit », nous devrions vivre « l'action la plus intense à ce jour ». Autant dire que nous sommes aussi excités que par les prestations de JarJar Binks.

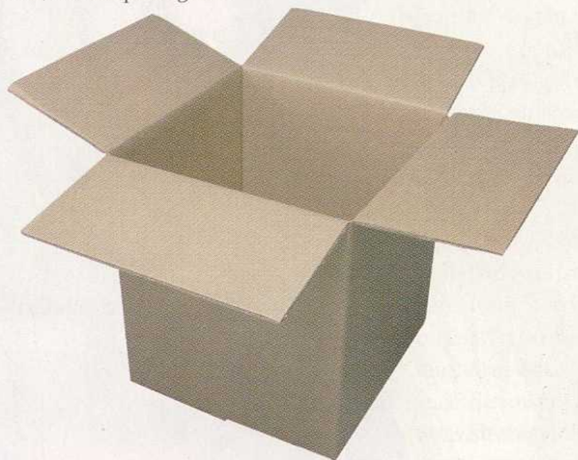
De grands malades

Après le fameux « illimité limité », voilà qu'Orange nous sort l'« ADSL Low-Cost ». En surface, rien à signaler : une simple connexion internet pour 19,90 euros, sans engagement, et un débit limité à 8 Mbits. C'est quand on s'intéresse aux petites lignes en bas du contrat (celles qui sont écrites avec le sang d'un commercial fraîchement sacrifié) que les choses se gâtent ! L'offre nécessite le maintien d'un abonnement téléphonique chez France Telecom. Ajoutez à cela la location du modem, et vous arrivez à une facture deux fois supérieure à n'importe quelle offre triple-play de base. Sans rire, les gars, vous imaginiez vraiment que personne ne le remarquerait ?



Vision d'avenir

Une nouvelle « opportunité de carrière », voilà ce qui attend des dizaines voire des centaines d'employés d'Activision, gentiment remerciés par leur belle entreprise à la suite de savants calculs économiques. En gros, si l'éditeur le plus puissant de la planète dégraisse, c'est uniquement pour « répondre à l'état du marché et à ses objectifs stratégiques ». Ouf, ça va alors, ce n'est pas si grave.



LA 2E PHRASE (À LA CON) DU MOIS

« Nos jeux Spiderman des cinq dernières années ont tous été nuls. Ce sont de mauvais jeux. »

Robert Kotick, PDG d'Activision

Il vivra

Malgré les rumeurs d'annulation de la version PC de Dead Space 2, celle-ci devrait finalement bien voir le jour. C'est en tout cas ce qu'affirmait Jeff Green (Electronic Arts) tout récemment. De bien sages paroles qui lui auront probablement évité de se faire lyncher par des hordes de fans légèrement lassés de ces décisions plutôt stupides.

AU JOUR LE JOUR

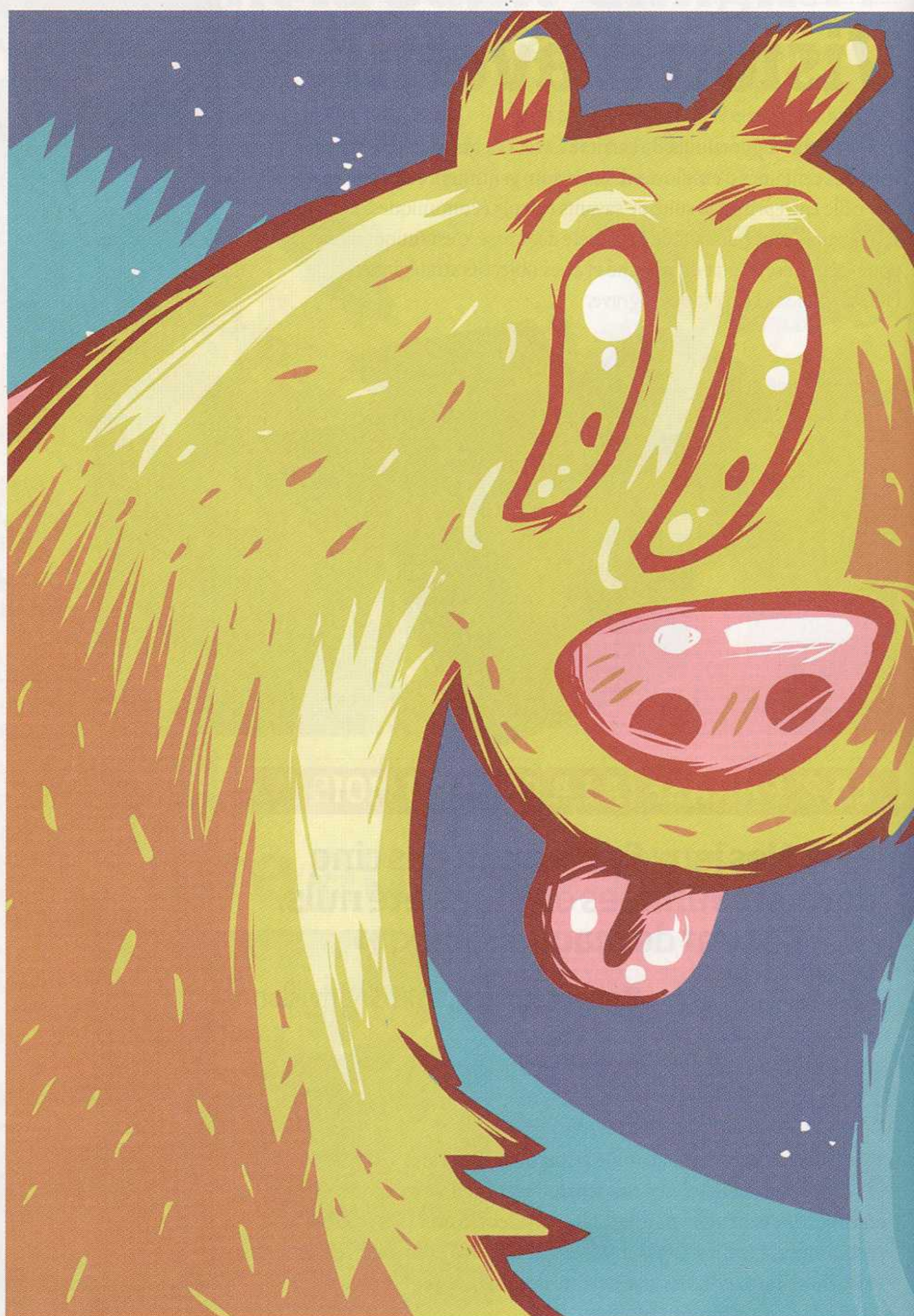
Lecteurs de Joystick, soyez les bienvenus dans notre mois de février à nous, riche en surprises, où **vous trouverez quelques informations totalement inutiles** sur La Ferme Célébrités, le MMORPG Free Realms et les dernières indigestions de Kracoukas. Enjoy comme on dit au pays des hamburgers !

Lundi 1er février

Le mois commence piano, mais comme on dit : qui va piano va sano. Pas grand-chose à se mettre sous la dent donc, hormis un chiffre, et un gros chiffre : 25 millions. Ce n'est pas ce qu'il y a sur le compte en banque de Savonfou, c'est le nombre de comptes actifs sur Steam selon Valve. Un autre ? 2,5 millions. Ce n'est pas ce qu'il y a sur le compte en banque de Savonfou, c'est le nombre de joueurs connectés simultanément sur Steam, toujours, en décembre dernier. Vertigineux, vous dites ? Week-end fécond pour les férus de sport : Roger Federer gagne son 16e Grand Chelem en Australie, l'Égypte remporte la Coupe d'Afrique des Nations, l'équipe de France de Handball réalise un triplé historique J.O. / Mondial / Euro. Rien de nouveau en revanche pour les supporters du PSG : une défaite 2-1 contre Lyon. Quelques nouvelles images pour Diablo III. Le pays peine à se remettre du premier prime de la Ferme Célébrités en Afrique, vendredi dernier. En ce lundi, Francky Vincent et Adeline Blondieau s'invectivent. Joie.

Mercredi 3 février

Quelques images de Splinter Cell Conviction, dont on ne sait plus trop quand il sortira. L'affaire d'Outreau va être adaptée au cinéma. Charmant. Moins charmant pour rentrer chez nous ce soir : la direction de la SNCF indique avoir recensé 28,4 % de grévistes, à 11 heures. En sachant qu'un train sur deux rencontre soit une avarie technique, soit ne peut pas avancer à cause de la neige, soit transporte un voyageur malade, nous ne sommes pas près de rentrer chez nous. Je charrie. À peine. Mickaël Vendetta refuse de travailler ! C'est qui ? Un type de la Ferme. Savonfou est in love de Natalie Dormer. Demain, les Sims auront 10 ans. Bon anniversaire en avance, je ne serai malheureusement pas là.



Vendredi 5 février
Hier, les Sims ont eu 10 ans. Savonfou est toujours in love de Natalie Dormer. Un million de comptes sur Star Trek Online ont été créés aux États-Unis. Je ne comprendrai décidément jamais les Américains. Sauf quand ils m'annoncent une bonne nouvelle comme celle qui suit : le MMORPG Warhammer 40.000 sera officiellement présenté durant l'E3 2010 de Los Angeles, dixit Brian Farrell, le CEO de THQ. Le cyclone Oli s'éloigne de Tahiti. Tiens, une bande-annonce pour Iron Man 2 ? Aaaarg, mes yeux fooondent ! Lucky se marre tout seul en écrivant son dossier. Il se croit drôle.
Un p'tit chiffre ? Avec plaisir. 18 millions, soit le nombre d'heures de jeu passées sur League of Legends. Si j'm'en lançais un d'ailleurs ? John Terry, le capitaine de l'équipe nationale de foot d'Angleterre est démis de son brassard après avoir été accusé d'une relation extraconjugale avec l'ex-compagne d'un coéquipier. Sacré John !



Mardi 9 février
Peter Molyneux dit tout le bien qu'il pense du projet Natal. Et nous tout le mal qu'on pense de la rumeur comme quoi Dead Space 2 ne sortirait pas sur PC : Scandale ! Bioware n'aura pas de RTT cette année, Mass Effect 3 et Dragon Age 2 naîtraient en 2011 selon un obscur planning décrypté par mon cousin coréen. Je ne parle pas beaucoup de Lucky ce mois-ci. Savonfou : « Y a rien à en dire ». Merci. Toyota se voit contraint de rappeler plus de 400 000 voitures hybrides dans le monde. Ubisoft annonce Ghost Recon Future Soldier. Francky Vincent autorise tous les fermiers à se servir de la douche des chefs ; ne m'en demandez pas plus, je n'en sais rien ! Encore un petit chiffre ? 8 millions. Selon Sony : le nombre d'inscrits à leur MMORPGKIKOO Free Realms. Dinguissime !

Vendredi 12 février
Alan Wake sortira le 21 mai en Europe. Attendez ? Stop ! Basta ! On pose les stylos, on tend les oreilles, on ouvre les yeux, on arrête tout ! Alan Wake ? Ce truc qui devait être fabuleux ? Ben ouais, c'est lui. Ah, OK. Selon le site **www.strategyinformer.com**, la version PC serait même annulée (ce qui sera ensuite confirmé). Ben voyons ! Toujours pas de bêta de StarCraft II à l'horizon. Enfin si, il paraît que c'est pour « très bientôt ». En même temps, il paraissait que c'était en juin dernier, puis en juillet dernier, puis en août, septembre, octobre, novembre, décembre dernier. Et puis en janvier aussi. Vous reprendrez bien un peu de tripes de zombies, mademoiselle ? Dead Rising 2, ce sera pour le 3 septembre. Kracoukas a mangé une pizza faisandée hier soir. Il repeint actuellement sa salle de bain. Les Jeux Olympiques de Vancouver débutent ce soir, ben, à Vancouver. La question du jour sur **www.lequipe.fr** : Sébastien Chabal doit-il se raser la barbe ? Et la mienne alors ? Vous en dites quoi, vous ? Vous vous en fichez ? Vous ne vous intéressez plus qu'à la Ferme, hein ? Je le savais. Ce matin, les fermiers ont démonté l'enclos pour lâcher des nyalas. Saviez-vous que ces gentilles bêtes peuvent se dresser sur leurs pattes postérieures pour atteindre les feuilles et les écorces des arbres (source : la très fiable Encyclopédie Libre). Ce soir, une cagnotte de 129 millions est mise en jeu par la Française des Jeux, lors du tirage de l'Euro Millions. Vous avez donc une chance sur 76 275 360 que ce soit mon dernier calendrier. Savonfou, lui, continue son entraînement pour le marathon avec la même détermination que quand il s'agit de récupérer des piges. Il a donc toutes ses chances.

Lundi 15 février
Bon, je n'ai pas gagné. On ne se moque pas ! Ni de moi, ni de Chris Taylor, qui annonce, alors que Supreme Commander 2 s'apprête à sortir dans les bacs, son nouveau jeu de stratégie, Kings and Castles, par le biais d'une vidéo tournée dans une ferme. Ce monsieur a un sens de l'humour pour le moins particulier (mais ça fait du bien). Deux trains de voyageurs entrent en collision près de Bruxelles. Premier bilan : entre dix et vingt morts. Stargate Resistance est né, ce matin. Le petit des studios Firesky est laid, moche, et encore laid, et encore moche.
À croire que les projets basés sur l'univers de Stargate sont maudits. Ou que les développeurs qui s'intéressent à cet univers sont un peu mauvais.

Mercredi 17 février
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
Trop occupé pour continuer ce calendrier.
StarCraft II est arrivé à la rédaction.
Qui joue ? Lucky ? Death Pote ? StarCraft II est arrivé à la rédaction. Pas mal, ton rush Zergling, Death Pote. StarCraft II est arrivé à la rédaction. Kracoukas, tu n'as pas de clé ? Retourne jouer aux billes. StarCraft II est arrivé à la rédaction. La barbare de Diablo III en images ? On s'en fout. StarCraft II est arrivé à la rédaction. Metro 2033 en DirectX 11 ? On s'en fout aussi. StarCraft II est arrivé à la rédaction. Des news sur la Ferme Célébrités ? Trop occupé pour continuer, j'vous dis. StarCraft II est arrivé à la rédaction. Rendez-vous au numéro prochain !

SUNDIN

BRIAN FARGO

Véritable visionnaire et vétéran de l'industrie du jeu vidéo, le bonhomme a deux obsessions. Développer les titres les plus peaufinés possible quel que soit leur genre (hardcore, casual, F2P) et, surtout, récolter les blagues typiques des pays qu'il visite. Son but : réussir à insuffler à ses jeux un humour « international ».

« NOUS VOULIONS REVENIR À UN VRAI JEU... REVENIR AUX SOURCES »

LE RETOUR D'UN GRAND MONSIEUR

Père de Bard's Tale et d'autres titres cultes, édités à l'époque par Interplay, Brian Fargo revient sur le devant de la scène avec **Hunted : The Demon Forge, un Dungeon Crawler « next-gen ».** Rencontre avec ce créateur de génie.

Joystick : **Pouvez-vous nous dire ce que vous avez fait ces dernières années, car cela fait un moment que nous n'avons pas eu droit à un jeu de votre part.**
Brian Fargo : Après Interplay nous avons créé la société InXile. Nous avons réalisé un remake de Bard's Tale mais qui était bien plus humoristique. Nous avions décidé de faire un jeu où le personnage principal aurait trop joué à des RPG. Je suis resté relativement discret mais nous avons travaillé sur des titres variés tels Line Rider, Fantastic Contraption et des trucs dans le genre. En fait, l'idée était d'essayer autre chose et de toucher à un peu tous les aspects du jeu actuel. Mais nous voulions revenir à un « vrai » jeu… non pas que les autres n'en soient pas mais bon… revenir aux sources. Nous avons commencé à réfléchir à Hunted : The Demon Forge – il y a 3 ans – et sommes entrés en production, il y a deux ans.

Vous définissez Hunted : The Demon Forge comme un nouveau type de Dungeon Crawler mais nous avons vu beaucoup d'action à la Gears of War ou Mass Effect et très peu d'éléments RPG.
Tout d'abord, je tiens à préciser qu'il y a une différence entre Dungeon Crawler et RPG. Car si vous regardez les crawler sortis dans les années 90 : Ultima Underworld, Hexen, Heretic ou Elder Scroll sont très orientés action. Aujourd'hui, les jeux sont beaucoup plus action – notamment à cause des consoles – et Hunted est moins axé sur une expérience RPG que sur la sensation d'être perdu dans un donjon, de l'explorer, de découvrir des passages secrets et, bien évidemment, sur l'expérience visuelle. La comparaison avec Gears of War est juste, nous voulions développer un titre facile à prendre en main à l'accessibilité immédiate. Mais là où Gears est frénétique et totalement linéaire, nous voulions vraiment que les joueurs explorent notre univers, résolvent des puzzles…

L'aspect RPG est certes réduit à sa portion congrue mais prévoyez-vous, tout de même, du loot et de l'équipement comme dans Diablo II ?
Diablo II est un titre bien plus riche – sur l'aspect RPG – que le nôtre. Si l'on devait faire une comparaison, ce serait plutôt du côté d'un Bioshock. Mais oui, vous trouverez des armes et des armures magiques. Quel serait le sens d'explorer un donjon s'il n'y avait rien à y trouver. Quelle serait la motivation des joueurs ? Certains objets pourront vous apporter un buff temporaire et en quantité limitée. Mais il n'y aura pas de statistiques. Tout cela sera visuel, le joueur le sentira à l'aspect de l'arme.

Prévoyez-vous des combats massifs ?
Ce sera plus 10 ou 20 ennemis. Nous voulons que le jeu soit graphiquement impressionnant.

Hunted propose deux personnages, un féminin et un masculin, sera-t-il possible de les personnaliser ?
Nous voulons vraiment raconter une histoire et donner une vraie personnalité aux personnages. Il ne sera donc pas possible de modifier leur apparence – en dehors des blessures qu'ils reçoivent au combat – ni de jouer avec deux personnages identiques.

Pour être honnête, nous avons été bluffés par la qualité des environnements et la recherche architecturale du jeu. Mais comment comptez-vous faire pour que l'aventure conserve cette qualité d'environnement sans, pour autant, rogner sur la durée de vie ? Comptez-vous incorporer une génération procédurale des niveaux ?
Il y a certains éléments du jeu dont je ne peux parler et je m'abstiendrais donc de tout commentaire.

Pour finir, voici une question certes bateau mais qui à tout de même son intérêt. Quelle sera la durée approximative de l'aventure.
Si l'on met de côté la rejouabilité, il faudra compter 12 à 15 heures pour finir l'aventure principale. Mais, comme je le disais, cela ne prend pas en compte l'exploration totale du donjon puisque certains accès ne seront accessibles qu'en résolvant les puzzles les plus complexes.

PROPOS RECUEILLIS PAR DEATH POTE

Pour la petite histoire...

En 1984, Brian Fargo fonde Interplay et travaillera sur les principaux projets de la société (Bard's Tale, Wastelands) jusqu'à ce que celle-ci soit rachetée par Titus Interactive. Il fondra ensuite InXile à qui l'on doit un remake de Bard's Tale, Line Rider et prochainement Hunted : The Demon Forge.





Attention, malgré leur couleur rose bonbon, les pages qui suivent sont truffées de clichés machistes

À SAVOIR

1 La rédaction ne saurait être tenue responsable d'éventuelles ruptures.

2 Souvenez-vous qu'un petit mensonge ne tue généralement personne (prudence quand même).

3 L'un des portraits de joueuses est fictif. Restez donc vigilant durant votre lecture.

CONVERTIR SA PETITE AMIE AU JEU PC

Afin de convertir votre petite amie au jeu PC, il va vous falloir… une petite amie. Malheureusement, notre budget ne nous permettait pas de vous la fournir avec le magazine. Alors, si vous avez la chance de ne plus être célibataire, tentons de rendre votre chère et tendre amoureuse des souris. Après tout, n'aime-t-elle pas Mickey ?

Tout est arrivé durant l'épisode 3 de la deuxième saison de la série The Big Bang Theory. Au début de l'épisode, ce gros geek klingophone de Sheldon joue à Age of Conan. Pendant que le bonhomme mène son raid sous le pseudo de Sheldor the Conquerer, sa voisine Penny entre dans la pièce. Penny, pour vous situer le personnage, c'est un peu la girl-next-door de la série. Elle est blonde, bien faite, un brin superficielle et toujours à moitié nue. Du coup, on l'imaginerait plus à l'aise dans un vestiaire de foot US qu'au sein de la plus éminente communauté geek de Los Angeles. Bref, passons. Consternée par la scène, la belle donne d'abord dans la condescendance: «Sheldon the Conquerer hum?». Et là, tout va très vite. Fondu au noir, changement de scène, Penny est collée au PC tandis que Sheldon la coache sur les premières quêtes du jeu. «Holy moustache!», me suis-je dit. Comment a-t-il fait ça? Penny, une fille tout à fait imperméable aux geekeries, accro à Conan? Soudain, la jeune fille toujours bien mise est encore plus sensuelle avec ses cheveux fous et ses cernes de gameuse: l'incarnation vivante de la femme idéale. Alors, que s'est-il passé pendant ces deux secondes de coupe magique? Quelle mystérieuse chaussure de vair a changé Cendrillon en véritable geekette? Comment faire en sorte qu'il arrive la même histoire à tout un chacun? Il paraît que les miracles sont trop rares pour arriver sur commande. Que nenni, lecteur, je le crache à la face du monde: nous pouvons le faire! Aujourd'hui, convertissons nos copines au jeu PC! Et que le Grand Pixel nous vienne en aide!

Jean-Louis David contre Goliath

De gentils illuminés prétendent que rien n'est impossible à qui possède une bonne stratégie. Ainsi, dans le temps, Archimède prétendait avec enthousiasme pouvoir soulever le monde avec un levier adéquat. Hélas, le problème qui nous intéresse aujourd'hui est bien plus complexe qu'un bête défi physique: nous parlons de logique. Et sur ce point, des millénaires d'histoires et des milliards d'assiettes brisées nous apprennent que les hommes n'ont jamais réussi à comprendre la logique féminine (et elles prétendent en plus que l'inverse n'est pas vrai!). Tout ça pour vous dire que le combat qui vous attend n'a rien d'un rationnel David contre Goliath, et que je ne peux donc pas vous offrir de pierre providentielle en guise de stratégie. La vérité, lecteur, c'est que nous jouons ici un absurde Jean-Louis David contre Goliath. Et mes investigations personnelles m'ont appris que seul le hasard peut vous aider à vaincre les appréhensions de votre femme. En conséquence, toutes n'arriveront pas à se passionner pour un obscur STR russe. Car, s'il existe de par le vaste monde une quantité limitée de «natural born geekettes», les geekophobes restent désespérément majoritaires. Mais ne renonçons pas! Comme tout boss a priori imbattable, ces belles ont fatalement des points faibles. Voici donc la première faille que j'ai observée. Sans que l'on sache trop pourquoi, ces douces et imberbes personnes se font un devoir de placer l'échange et l'ouverture au cœur de leur relation de couple. En prévision du travail de conversion qui s'annonce, faites-lui croire que ses loisirs vous intéressent, une bonne semaine avant de passer à l'assaut. Prenez sur vous pour regarder l'intégrale d'Ally Mc Beal et feuilleter des magazines de décoration. Attention toutefois à ne pas aller trop loin! Si vous commencez à lui parler fringues ou manucure, elle risque de penser que vous avez changé votre fusil d'épaule, ce qui pourrait entraîner une série d'inutiles discussions «sérieuses» qui ficheraient tout en l'air. Quand vous aurez pleinement gagné sa confiance, entamez le lourd combat de l'absurde contre l'absurde. Tournez la page et débutez notre «jeu dont elle est la victime»! Courage, une vie nouvelle vous attend.



1 Ça paraît absurde, mais avez-vous une petite amie ? Si oui, **allez en 2**, dans le cas contraire, **rendez-vous en 26**.

2 Elle ne joue à rien, vous déprimez. Pendant Les experts : Miami passe une publicité pour Nintendo où de jeunes nymphettes enjouées taulent leurs mecs à New Super Mario Bros. Wii avec le sourire, et cet improbable tableau de bonheur vous renvoie à votre propre échec. D'ailleurs, accepterait-elle de faire un Mario Wii avec vous ? En lui posant la question, jouez sur l'aspect convivial du multi et le côté « Ne t'en fais pas, je suis là pour te protéger, ma chérie ». Si elle accepte, rendez-vous en 3, sinon, **allez en 4**. Si vous n'avez pas de Wii, **rendez-vous immédiatement en 30**.

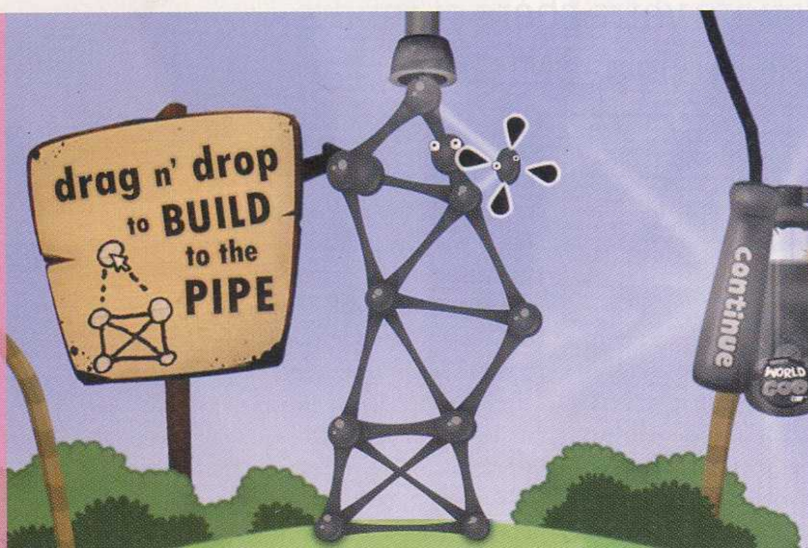
3 À cette heure, le monde vous semble plus beau que jamais. Paisiblement installé dans votre sofa, vous voilà gesticulant de concert avec la femme de votre vie pour faire se trémousser le grassouillet Mario. Elle pouffe en vous poussant dans le vide, s'esclaffe en lançant des carapaces, et se raidit en s'imaginant sauter plus haut. Touchant. Dans la foulée, Mario Kart ne sera pas un problème, mais vous devez désormais l'attirer vers le PC. Inspirez à fond, et **rendez-vous en 6.**

4 Le charme de Mario, qui fait pourtant chavirer bien des cœurs en maison de retraite, l'a laissée de marbre. Nul doute que votre douce arrive tout droit du neuvième cercle de l'enfer. Pour autant, si l'affaire est mal engagée, elle n'est pas encore perdue. Vous devez maintenant vous arranger pour que lors d'une soirée, un de vos amis (et non pas vous, c'est essentiel) propose un Mario Party. Si c'est une amie, le résultat sera meilleur encore. Jouez ici la carte du fun pur, du jeu sans compétition. Si elle accepte de jouer, **allez en 8**. Sinon, **rendez-vous en 27**.

5 Il va falloir ruser. Commencez par délocaliser tous ses magazines féminins sur le bureau où se trouve votre PC et laissez-en un ouvert négligemment sur la page jeu vidéo. Attendez le moment propice, et gloussez de l'ignorance des prétendus journalistes dudit torchon. Tentez alors un : « Ils n'ont pas idée de ce qui peut plaire aux femmes ! ». Est-elle curieuse de connaître les jeux que vous auriez à lui proposer ? **Rendez-vous en 15**. Elle vous jette plutôt son regard condescendant n° 6, réservé aux losers de légende, **direction le 27**.

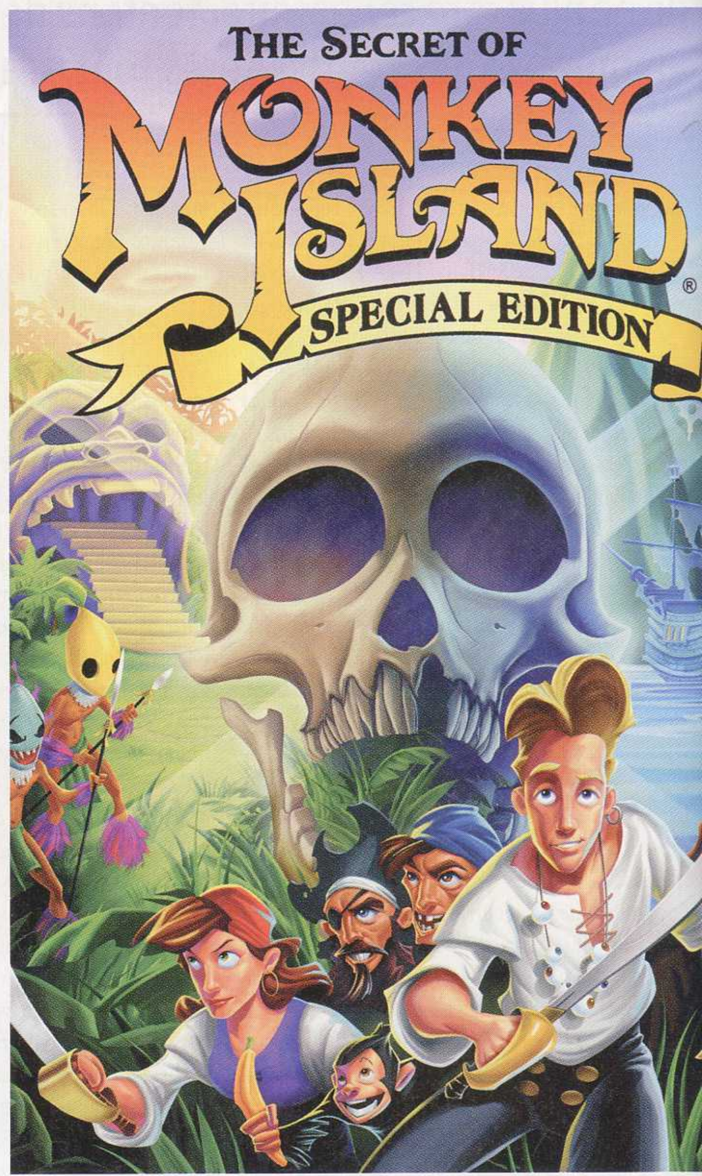
6 A priori tout va bien, mais l'heure est grave. Il se pourrait que vous viviez avec une Nintendophile qui s'ignore. Si vous êtes prêt à passer sur PC, **allez en 5**. Si par une complaisante maladresse, vous lui proposez une partie de Wii Fit, **rendez-vous en 28**.

7 Vous apercevez une porte dérobée derrière



World of Goo est le puzzle-game idéal pour débuter en douceur.


L'absence de combat fait de Mirror's Edge un FPS de premier choix.



Monkey Island. La gaucherie Hugh-Grantesque du héros ne laisse aucune femme insensible.

laquelle une légion d'affriolantes gameuses joue à Quake Live. En fait non, vous ne voyez rien du tout, car si vous lisez ceci, vous lisez cet article au hasard. Aucun paragraphe ne renvoie ici. Vous ne seriez pas un tricheur vous ?

8 Grand Dieu, elle joue à Mario Party ! Elle rit et n'a même pas peur du ridicule. ! Tel Saint Thomas, il vous aura fallu le voir pour le croire. À ce stade, tout est encore jouable. Revendez-lui l'idée d'un Mario Bros. Wii. si elle accepte, **rendez-vous en 3**. En cas de refus, **courez en case 27**

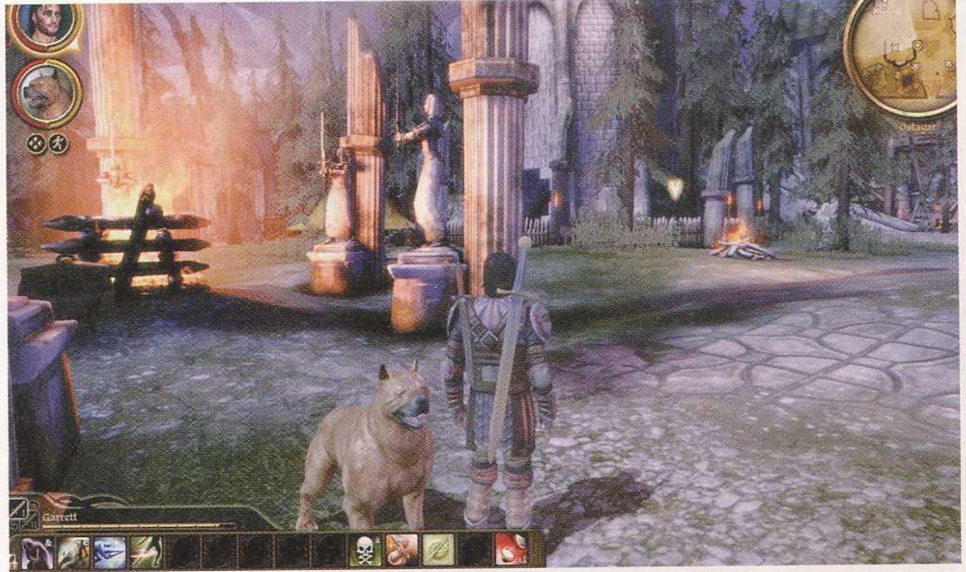
9 Moins conviviale que la Wii, la DS possède quelques jeux de portée universelle. Le piège parfait consiste à lui faire croire que vous butez sur une énigme du Professeur Layton et à solliciter son aide. Une fois le problème résolu, **rendez-vous en 31** si elle continue à jouer, **allez en 16** dans le cas contraire.

10 Elle aime les puzzles et Les experts : Miami. Je n'ai que des jeux d'aventure à vous conseiller. Il y aurait tant de jeux qui pourraient lui plaire que je ne sais par où commencer. Je vous laisse seul juge. Un conseil : choisissez-en un qui soit joli (la réédition de Monkey Island par exemple). Si toutefois l'envie de lui proposer un Nancy Drew vous prenait, **rendez-vous en 24**.

11 Absorbée par votre discussion, elle a tout juste remarqué que vous jouiez à World of Goo. Attendez qu'elle vous pose une question, et au lieu de répondre, laissez planer un silence calculé en ne quittant pas l'écran des yeux. Dans l'idéal, vous ferez s'écrouler votre Goostruction après quelques secondes en poussant un râle de désespoir et en relançant par un : « Pardon, tu disais ma chérie ? ». Ça y est, elle a porté son attention sur le jeu. Et donc ? **Allez en 17** si elle est intriguée, ou **rendez-vous en 27** si elle s'en tamponne toujours autant.

12 Bon sang, mais c'est bien sûr ! Elle adorerait les jeux de gestion. Settlers 7, Theme Hospital ou encore n'importe quel Tycoon mignon et pas trop speed fera parfaitement l'affaire. En plus, l'extension d'Anno 1404 testée ce mois-ci propose un mode multi. Et avec le temps, qui sait, elle accrochera peut-être au STR. La vie n'est-elle pas merveilleuse ?

13 Soudain, tout vous paraît très clair. Si vous avez déjà réussi à lui faire regarder les trois versions longues du Seigneur des Anneaux, **allez en 19**. Si elle travaille au département Ressources Humaines de sa boîte, le **12** lui est tout indiqué. **Rendez-vous en 10** si une grille de mots croisés dépasse de son sac à main. Dans le cas où son père serait un militaire à la retraite, **rendez-vous en 23**. Dans tout autre cas, le **20** est la seule option, à moins que vous n'ayez en votre possession l'item Gooeuse, auquel cas, **direction le 22**.



Pour celles qui aiment incarner de gros bourrins testostéronés pouvant porter leur propre poids en armure : Dragon Age !



Portal, un parfait premier contact avec les PFS.



Sam & Max... trop kawaaaaaii !

14 Nous sommes à un croisement fatidique, elle va lâcher le PC ! Vous devez la convaincre de tester un nouveau jeu, là, tout de suite. Vous pouvez au choix l'attacher sur son siège et **vous rendre en 25** ou tenter de deviner en un éclair le genre qui pourrait lui convenir. Si vous choisissez la dernière option, **lisez le 13**.

15 Nous voilà sur PC. Il va falloir être prudent. Au moindre geste brusque, vous risquez de la perdre. Oubliez donc les STR tchèques ou les shooters moldaves. Entamez plutôt une discussion osée sur la vague de folie qui frappe les hommes en période de soldes, et lancez d'un air innocent un petit World of Goo. Tout en parlant, attendez qu'elle s'y intéresse. Quelle tête fait-elle ? **Allez en 17** si elle est intriguée, ou **rendez-vous en 11** si visiblement elle s'en tamponne.

16 Ça paraît vraiment incroyable, mais le flegme enjôleur de Layton indiffère votre douce. Nul doute qu'elle a un cœur de glace et fera une mauvaise mère. Il ne vous reste donc plus qu'à **terminer cette aventure en 27**, ou bien à vous rendre sur **meetic.com** pour trouver une âme sœur plus… comment dire ? humaine ?

17 L'univers de World of Goo, décalé et mignon tout plein, l'a immédiatement intrigué. Le jeu est lent, intelligent, et ne mise pas tout sur les réflexes. Proposez-lui de faire un niveau facile. Est-elle accro ? Si c'est le cas, **rendez-vous en 18**. Si, au contraire, elle abandonne en moins de vingt minutes, **allez en 21**.

18 [Musique de Zelda : Ti-di-di-diiin !] Vous recevez l'item « Gooeuse » ! Vous l'avez fait ! Votre amie, plus belle que jamais, joue sur un PC, la mâchoire légèrement décrochée comme tous les accros. En cet instant, vous l'aimez plus que jamais, mais vous pouvez encore l'initier à bien d'autres jeux. Alors, **rendez-vous en 13**. >>>

Le jeu dont elle est la victime

Ce jeu n'a pas vocation à faire le travail à votre place. Son but est de dédiaboliser le PC et votre souris gamer 148 boutons, tout en conduisant votre chère et tendre à faire ses premiers pas dans le monde du jeu. Allez, bon courage.

Config nécessaire : Copine + PC + World of Goo
Config recommandée : Copine issue d'une famille non religieuse / militaire, souris Hello Kitty et l'accès aux jeux cités ci-dessus.

www.joystick.fr
D'autres idées pour la convertir ?



Convertissez-la à World of Warcraft et peut-être hébergerez-vous votre propre elfette à la maison. Le jeu en vaut la chandelle !



50 % shooter, 50 % aventure et 100 % girly… Tomb Raider !

>>> **19** Elle aime les grandes histoires épiques, les aventuriers isolés qui par leurs faits d'armes deviennent de glorieux héros, c'est fantastique ! Avec un brin de persuasion et moult anecdotes, en lui vendant un univers et non pas un jeu (c'est capital !), vous pourriez bien en faire une joueuse de RPG voire de MMORPG. À vous les Mass Effect, les Dragon Age, les World of Warcraft ou les Seigneur des Anneaux Online. Une nouvelle vie s'offre à vous, une nouvelle vie de no-life partagée !

20 C'est un peu le vide sidéral dans votre tête, et vous n'avez pas vraiment d'idée sur ce qui pourrait bien lui plaire. **Rendez-vous au choix en 27 ou en 29.**

JOKER

Attention Messieurs, ce message ne vous est pas destiné. Il a été écrit pour votre femme et je vous demanderai de ne pas lire ce qui suit. Si vous tentez de vous immiscer dans la conversation privée que j'essaie d'établir avec votre dame, tout tombera à l'eau et les Kassav viendront vous réveiller chaque matin en chantant. Promis, je ne dirai rien de discourtois. Ça y est ? Nous sommes seuls, Madame ? Bon, avant tout, merci de lire ceci. Comprenez que le simple fait que vous preniez le temps de lire ce texte rempli d'espoir le cœur de votre homme. Comprenez ensuite que pour lui, les jeux vidéo sont aussi importants que les chaussures ou le shopping entre filles peuvent l'être pour vous. S'il a bien suivi nos consignes, il a dû faire de gros efforts ces derniers temps pour se rapprocher de vous. Vous avez remarqué ? Et en toute franchise, cela ne mérite-t-il pas que vous vous intéressiez un peu à sa passion en retour ? Je pense que si. Alors de grâce, oubliez vos idées préconçues sur l'obscur monde du jeu vidéo. Il a bien des choses merveilleuses à vous faire découvrir, croyez-moi, et votre homme saura parfaitement vous initier à son univers. Je ne vous demande rien qu'un petit effort. Je vous en prie, essayez de vous intéresser à ces jeux. Et si vous ne le faites pas pour lui, faites-le au moins pour moi, histoire que je ne passe pas pour un gros menteur. Je pense, Madame, que nous nous sommes tout dit. Désormais, il ne vous reste plus qu'à sourire un peu en coin, à vous tourner vers lui et à lui sortir un charmant : « Alors, on joue à quoi ? ». Merci !

21 Attention, situation de crise ! Elle est là, assise devant un PC où tourne World of Goo. Elle n'est donc pas foncièrement réfractaire au jeu PC, mais si vous baissez les bras maintenant, il se pourrait que jamais plus elle ne retente l'expérience. Ressaisissez-vous ! Il n'est déjà plus temps de poser des questions, **filez en 14.**

22 Il est malheureusement possible que votre femme ne soit faite que pour jouer à World of Goo et une poignée de niaiseries signées Nintendo. Le résultat n'est déjà pas si mauvais. Et qui sait, avec du temps et quelques mots inspirés, vous pourriez bien en faire une vraie gameuse.

23 Vous venez de décrocher la palme ! Ici, nous pourrions conclure sur un « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants sociopathes » car cette fille-là, ami lecteur, a un fort potentiel pour les shooters. Débutez quand même en douceur par un Portal le temps qu'elle se fasse aux contrôles, puis enchaînez sur une aventure girl-friendly genre Tomb Raider ou Mirror's Edge ; les FPS purs et durs suivront. Dans un premier temps donc, je vous conseille de jouer en coop, à un Borderlands par exemple. Toutes nos félicitations !

24 Vous me faites honte. Nous n'avons plus rien à nous dire. Monsieur, adieu !

25 Vous êtes mort. Après avoir ligoté votre

bien-aimée à son fauteuil, vous trébuchez malheureusement sur le câble d'alim de votre machine avant de choir par la fenêtre. Le lendemain de cet accident tragique, le 20 heures de TF1 vous présentera comme un garçon instable, qui derrière une apparente politesse cachait une nature loutrophile pervertie par les jeux vidéo. Enfin, ultime humiliation, dans chaque journal, votre nom sera mal orthographié. Oui, tout fout le camp.

26 Vous avez quelques problèmes de lecture. Au cas où cela vous aurait échappé, ce test consiste à convertir votre petite amie au jeu. Donc sans copine, point de test. Pour remédier à ce «petit détail», je vous renvoie vers les pages de Jeunes Boutonneux Magazine.

27 Vous êtes mort. N'écoutant que sa morale religieuse latente et ses chromosomes X, elle vous a fusillé d'un œil glacé dans lequel était inscrit «Le jeu vidéo est un passe-temps d'ado attardé». KO, il ne vous reste plus que deux solutions: soit renoncer à vos rêves d'home-made gameuse, soit vous rendre sur l'encart Joker en fin de jeu. Que le Grand Pixel vous protège!

28 Vous êtes mort. Le destin vient de faire un double jet critique en votre défaveur, et votre couple n'y résistera pas. Contrairement à ce que vous insinuez, elle n'a aucun besoin de jouer à Wii Fit. Elle n'a pas un gramme de trop, elle s'aime telle qu'elle est, et d'ailleurs sa propre mère lui avait bien dit que vous n'étiez pas fait pour elle. Il ne vous reste plus qu'à faire chambre à part ce soir, et demain, quand elle partira, vous pourrez sombrer dans la boisson. Passez donc nous voir au bar chilien un de ces quatre.

29 Comme frappé par la foudre, une idée vous vient! Les filles adooorent les Sims. Vous lui proposez donc d'essayer Les Sims 3 et... ça marche! Elle accroche, elle refait amoureusement la déco de votre appartement, commence à élever vos enfants virtuels et vous trompe avec le facteur. Hélas, vous réalisez très vite qu'un joueur des Sims n'est pas un vrai joueur PC... loin de là. Déprimé au bout de quelques semaines, vous la quittez. Vous êtes mort. Rassurez-vous, vous serez toujours vivant dans son jeu.

30 Si vous arrivez de la **case 2** et que vous ne possédez pas de DS, **rendez-vous en 15**. Sinon, **allez immédiatement en 9**.

31 Petite mais indéniable victoire. Votre petite amie joue, c'est déjà ça. En revanche, il va désormais falloir la tourner vers le PC, et ça, c'est en **5** que ça se passe.

LUCKY

Pauline, joueuse occasionnelle



Le garçon avec qui je vis travaille chez Joystick, j'ai donc vu passer pas mal de jeux à la maison. Le premier auquel j'ai joué sur PC était World of Warcraft. L'univers déployé avec ses capitales bondées et la diversité de ses paysages m'ont fasciné. Mais le jeu prenait vraiment trop de temps, j'ai donc laissé tomber et ne me suis pas plus intéressée aux jeux après ça. Cela étant, j'aime les ambiances qui ont du cachet. BioShock m'a, par exemple, pas mal intrigué. Son ambiance était vraiment excellente mais j'ai du mal à éviter les murs en FPS! En plus, qui dit shooter, dit pas de cigarette en même temps, alors que sur un jeu d'aventure, je pouvais résoudre une énigme en fumant. Sinon, la réédition de Monkey Island m'a beaucoup plu car les dialogues sont vraiment savoureux. Avant, je pense que je n'aurais pas accroché à la version de 1990. En voyant trois pixels se battre à l'écran, j'aurais zappé tout de suite. Aujourd'hui en revanche, j'ai bien envie de tester la « vieille version » de Monkey 2.

Astrid, joueuse



Il y a quelques années, je faisais tous les jeux d'aventure policiers que je pouvais trouver. J'adorais les histoires du style Agatha Christie ou Sherlock Holmes. Dès qu'il y avait un crime à résoudre ou un poignard à trouver pour confondre un assassin, je fonçais tête baissée. En revanche, les jeux prétendument comiques comme Runaway ne m'ont jamais plu. En fait quand j'y pense, je joue par période, car après tout ces jeux à énigmes, j'ai eu une grosse période PS2 pendant quelques années, puis avec le boulot, j'ai un peu décroché. Pourtant récemment, j'ai vu mon copain jouer à Football Manager, passer des heures devant des tableaux obscurs pour monter une équipe et une stratégie... Malgré mon aversion pour le foot, j'ai eu envie de m'essayer à un jeu qui se rapproche de ça. Anno 1404 m'a déçu, Sim City 4 était un peu trop vieux... Une fois j'ai tenté un Virtua Tennis avec mon ami, mais tout ce qui m'a intéressé était de créer mon perso. Puis finalement, à force de chercher, j'ai craqué sur Heroes of Might & Magic 5 ; qui n'avait pourtant rien à voir avec Football Manager ! Mais bon, les goûts changent. Là par exemple, j'ai envie d'essayer Spore même si je sais que ça n'est pas vraiment un bon jeu.



Chloé, joueuse chevronnée

Mon homme passait beaucoup de temps à jouer sur son PC à des titres comme Total War ou StarCraft. Il n'a eu quasiment rien à faire pour me convaincre. Je ne saurais pas dire pourquoi, mais j'adore l'aspect stratégique de ces jeux et j'ai tout de suite adhéré au concept. Cela dit, il y a quelques années encore, j'étais un homme. Peut-être y a-t-il un lien...

Opinion

PAR SUNDIN

RTS, je vous aime

Que les adulateurs de la stratégie en temps réel se réjouissent, ce numéro 229 leur est en quelque sorte dédié au vu du nombre de RTS testés dans les pages qui suivent. Bien évidemment, c'est StarCraft II qui remporte pour le moment tous nos suffrages (même Lucky y joue, c'est dire) et qui se place – sans trop de surprises – comme le grandissime favori de l'année 2010 (et sans doute plus). Blizzard a sorti l'artillerie lourde en nous servant un jeu à la fois beau, accessible et surtout extrêmement nerveux. À côté, les concurrents tirent la tronche. Hormis la première extension pour Dawn of War II, le bon Chaos Rising, aucun ne semble arriver à la cheville de StarCraft II. On s'y attendait un peu. Ce qu'on attendait un peu moins en revanche, c'est que Command & Conquer 4 et Supreme Commander 2 soient moins bons que leurs aînés. Décevant ! Cette avalanche de titres prouve néanmoins que le RTS reste encore aujourd'hui un des genres phare du PC, et qu'il attire encore aussi bien les développeurs que les joueurs. On ne va pas s'en plaindre !



BON PLAN DU MOIS

Éditeur DTP Entertainment AG - **Développeur** Larian Studios - **Prix** 30 euros

DIVINITY II EGO DRACONIS

Vous avez écumé Mass Effect 2 ? Vous avez essoré Dragon Age Origins ? Vous avez expédié Risen ? Vous avez achevé Drakensang : The Dark Eye sans les mains ? Mais dites-moi, vous êtes sacrément balèze en RPG vous (et vous êtes peut-être même sacrément au chômage) ! Il y en a un que vous avez pourtant oublié, moins connu, moins accessible aussi. Celui-là, c'est Divinity II Ego Draconis, le RPG des Belges de Larian Studios sorti en octobre dernier, qui avait hérité d'un 7/10 dans le numéro 223. En effet, notre Savonfou avait reproché à ce RPG à l'ancienne une difficulté assez incroyable (des boutons purulents lui en avaient poussé sur la tête si vous voulez tout savoir). À côté de ça, Ego Draconis jouissait d'un scénario soigné, d'une énormissime marge de progression et de très bonnes idées de gameplay (comme la possibilité de se transformer en dragon ou celle d'apprendre à lire dans les esprits de ses interlocuteurs…).
Bref, autant vous dire que c'est pas mal du tout, et comme le jeu vient de passer à 30 euros, vous n'avez plus aucune raison d'hésiter.



DEATH POTE

C'est le bonheur ! Les lecteurs mécontents de la nouvelle formule commencent à la trouver géniale, la bêta de StarCraft II est arrivée et je m'éclate ! Si Introversion nous montrait Subversion, je serais au paradis.

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : Subversion



SUNDIN

Tel le chevalier droit et vaillant, MOI, je n'ai pas lâché League of Legends pour StarCraft II. Le fait que mon niveau au premier soit huit fois supérieur à celui sur le second n'y est bien entendu pour rien dans cette histoire.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : StarCraft II



LUCKY

Un VCS, deux VCS, centre de ravitaillement, exploration de la map, baraquement, raffinerie, élimination de l'éclaireur adverse, second baraquement, usine, centre technique… Aaaah, sortez-moi StarCraft II du crâne !

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : StarCraft II

STARCRAFT II 54
On est tous sur la bêta de StarCraft II, on aime ça, et on vous le fait savoir ! Tous ensemble, tous ensemble !

COMMAND & CONQUER 4 60
Notre verdict, enfin, sur le quatrième et dernier épisode de la célèbre saga.

ASSASSIN'S CREED 2 66
Excellente surprise que ce Assassin's Creed 2 que notre Yavin a testé pour vous.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

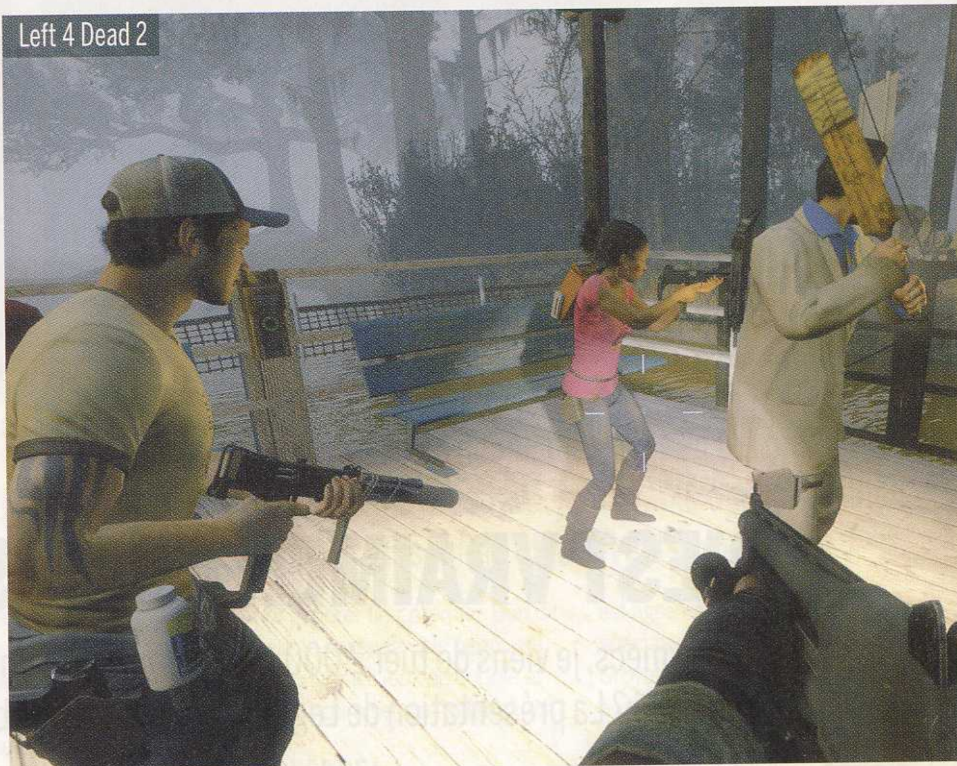
1- League of Legends
2- Warhammer 40.000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

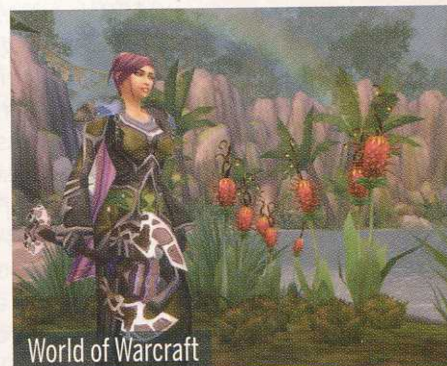
MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


Left 4 Dead 2


League of Legends


Dragon Age Origins


World of Warcraft



YAVIN
L'avantage, avec les JO, c'est que l'on se prend de passion pour des sports dont on a absolument rien à faire. Depuis hier, je regarde donc du ski de fond féminin jusqu'à en sautiller dans mon canapé. Ensuite, j'ai un peu honte.

JEU DU MOMENT : Assassin's Creed 2
JEU ATTENDU : Alpha Protocol



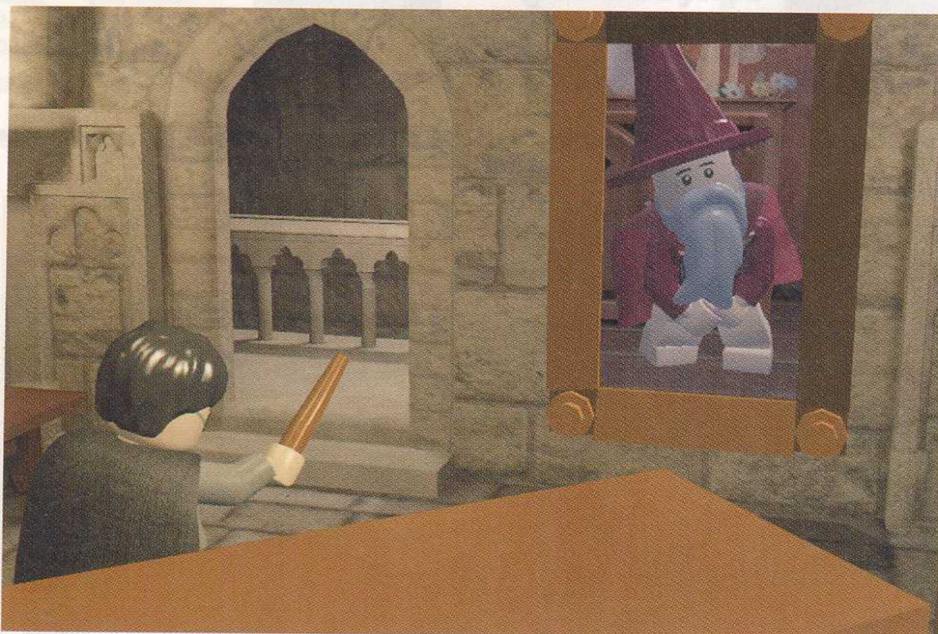
SAVONFOU
Qui pourrait être assez boulet pour garder les yeux sur sa PSP tellement longtemps qu'il se retrouverait coincé au centre de maintenance du métro parisien ? Moi ! Merci le gaming nomade pour ces belles découvertes.

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : StarCraft II



KRACOUKAS
Suite à la fermeture de la bêta d'Allods, Kracoukas a dû s'exiler dans un monastère tibétain afin de méditer sur la destruction des 103 niveaux qu'il venait de cumuler dans le jeu. Envoyez vos lettres de soutien, nous transmettrons.

JEU DU MOMENT : Faire son deuil
JEU ATTENDU : Marathon de Paris 2010



N'hésitez pas à saluer les tableaux et les peintures si vous butez sur une énigme quelconque.





La télékinésie, un pouvoir encore perfectible...

Genre Action/aventure / **Éditeur** Warner Interactive / **Développeur** Traveller's Tales / **Sortie** 27 mai 2010

LEGO HARRY POTTER

C'EST VRAIMENT PAS SORCIER !

Ho ! les mecs, je viens de tuer 2 000 zombies en une campagne sur Left 4 Dead ! Quoi ? Moi ? La présentation de Lego Harry Potter ? Bon bah, OK j'y vais.

BÊTA TEST



LHP ne devrait pas décevoir son public, averti et rompu aux spécificités de la saga. Conservant son style, son humour et son côté co-op festif, seule la maniabilité du pouvoir de télékinésie refroidira les apôtres du casual gaming.

Quand j'étais gosse, je ne jouais pas aux Lego. Moi, j'étais plutôt figurines Dragon Ball Z. Et question Harry Potter, je m'y connais aussi bien que Lucky en matière de boissons non alcoolisées. Comprenez : j'ai déjà essayé mais je préfère les choses plus vivifiantes. Comme vous pouvez le constater, il n'y avait donc personne de plus qualifié que moi pour découvrir Lego Harry Potter. Death Pote s'était bien dévoué dans un premier temps mais il a vite abandonné. Le privilège du poste ? L'ampleur de la tâche ? Tout ce que je sais, c'est que je me suis retrouvé assis à côté de l'attachée de presse, charmante au demeurant, qui m'a expliqué que ce jeu compilait les quatre premières années du sorcier à Poudlard. Elle m'a également expliqué que Lego Star Wars, Lego Indiana Jones et tous les autres Lego Saucisse Mojito plaisaient aux petits et aux grands. Pas question donc de changer de gameplay pour ce « nouveau » jeu d'action/aventure. La logique incarnée !



Comme la plupart des persos de l'univers, Hagrid peut vous filer un coup de main.

ABRACADABRIC, ABRACADABROC

« T'as vu, elle est marrante cette cinématique ! » Ouais, ouais. Je le confesse, j'ai souri une ou deux fois durant la présentation. Quelques situations incongrues feront donc se bidonner les enfants et les fans d'Harry Potter. Personnellement, j'ai plutôt été séduit par l'aspect coopératif, assez fluide au niveau des interactions et de la mise en place du split-screen. En revanche, j'émets de gros doutes au sujet de la principale nouveauté de cet épisode. Avec leurs baguettes magiques, Harry, Hermione, et les autres personnages jouables peuvent soulever des objets par la pensée pour les assembler plus loin, dans la plus pure tradition Lego. Problème : la prise en main s'est avérée très capricieuse, en raison de perspectives bizarres et d'une maniabilité douteuse. Pour le coup, c'est un défaut que même les casual gamers ne pardonneront pas forcément.

DEEZ

À RETENIR

Dans la lignée des autres jeux Lego trucmuche, Lego Harry Potter propose de revivre l'histoire de l'apprenti sorcier sous un jour enfantin et convivial. Résolutions d'énigmes et coopération sont donc au programme pour aider Harry à devenir un sorcier digne de ce nom.



Le Road changer vient d'être enclenché... plutôt discret, non ?



Pour une fois, ce n'est pas Yavin qui a pu y jouer en premier !

Genre Course / **Éditeur** Disney Interactive / **Développeur** Black Rock Studio / **Site** www.disneyinteractivestudios.com / **Sortie** Mai 2010

SPLIT SECOND : VELOCITY

RETOUR EN ENFANCE

À 15 ans, je rêvais des formes généreuses des filles de ma classe et du dernier jeu de course sorti sur borne d'arcade. Vingt ans plus tard, je travaille dans un milieu composé d'une majorité incontestablement masculine et je rêve d'un jeu Disney.

Comme Yavin, j'adore les jeux de course. Mais, au contraire de notre Schummie bordelais, je déteste tout qui s'apparente de près ou de (très) loin à une simulation. Moi, c'est de l'arcade qu'il me faut ! De celle que l'on trouvait il y a vingt ans dans tous les cafés de France et de Navarre. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que Split Second : Velocity n'est rien d'autre qu'une très grosse mise à jour de ces jeux mythiques. D'ailleurs, comme à l'époque, seuls six neurones suffisent pour contrôler la bête. Deux d'entre eux vous serviront à tourner, deux autres à choisir entre accélérer et freiner, enfin les deux derniers déclencheront les bonus ! Rien de compliqué, mais Velocity n'en est pas moins exigeant pour autant et demandera une parfaite maîtrise des tracés pour espérer finir premier. Bon dit comme cela, je passe pour le benêt qui vient de découvrir les jeux de course et la nécessité d'optimiser ses trajectoires.

PAR ICI LA SORTIE !

Le truc, avec Split Second, c'est que ces fameuses trajectoires varient en fonction des actions des joueurs. Il suffit que l'un d'eux déclenche l'un des pièges (explosion d'une voiture, largage de bombe depuis un hélicoptère...) pour que le tracé du circuit s'en trouve altéré. Et la palme du traquenard revient au Road changer qui transforme la topographie du circuit. Ainsi, sur l'un des cinq tracés essayés, ce bonus modifiait près de la moitié du tracé original. Et comme le moteur utilisé est plutôt – pour ne pas dire franchement – efficace, tout cela est agrémenté de nombreux effets spéciaux, vraiment spectaculaires. Croyez-moi, lorsque vous foncerez à plusieurs centaines de km/h et que vous verrez un pont s'écrouler et vous barrer la route, vous ne ferez pas le malin ! D'autant qu'avec 25 circuits disséminés dans 5 environnements différents et pléthore de modes multijoueurs (jusqu'à 8 participants), il y aura largement de quoi s'éclater.

DEATH POTE

BÊTA
★★★★☆

En reprenant à son compte les principes des jeux de course en arcade, Split Second : Velocity propose l'un des jeux les plus fun et les plus jouissifs de ce début d'année. Vivement le mois de mai !

À RETENIR

Incroyable ! Disney, que l'on pensait cantonné aux adaptations de ses dessins animés pour enfants, semble en passe de devenir l'un des éditeurs préférés des gamers... Tout du moins de ceux qui aiment les jeux de course simples et efficaces. Qui l'eut cru ?



Et là, je fais comment moi pour passer ?



Hou là attention, objet volant non identifié en vue !



Alors, c'est qui le meilleur ?



StarCraft II a toutes les qualités pour devenir la nouvelle référence en matière de STR.

Genre STR / **Éditeur** Activision Blizzard / **Développeur** Blizzard / **Site** hwww.starcraft2.com / **Sortie** 2010

STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY

MORT AUX NOOBS !

Depuis quelques jours, le ciel est rose, les oiseaux sont roses, ma pizza est rose, mon bureau est rose, même Lucky est rose. Je ne sais pas ce que j'ai. C'est peut-être la bêta de StarCraft II qui me rend comme ça… Qui sait ?

Ne perdons pas de temps avec les présentations. StarCraft, c'est de la stratégie en temps réel joué assidûment depuis plus de dix ans par une communauté d'acharnés. Trois races distinctes peuplent cet univers de science-fiction : les Terrans, poigne de fer et défense du même acabit ; les Zergs, visqueux au rush qui tâche ; les Protoss, énigmatiques extraterrestres à la technologie extrêmement avancée. Grâce à un gameplay mitonné aux petits oignons et à des parties dynamiques, SC est devenu rapidement LA référence du genre auprès des joueurs professionnels. Autant dire que Blizzard ne devait pas commettre de faux pas avec cette suite. À l'heure où beaucoup tentent d'imposer le casual gaming à toutes les sauces, histoire de toucher la ménagère de moins de 50 ans qui sommeille en nous, StarCraft II sort du lot. Dès les premiers pas dans la bêta, on constate un niveau de jeu général et une richesse de gameplay hallucinants. En un mot, ce titre est élitiste. À peine le temps de regarder le design, les nouveaux bâtiments et les troupes que l'ennemi vous attaque. La mise en bouche est violente. Ma première partie, conclue par une défaite, n'a pas duré plus longtemps qu'une pizza devant TBF. OK, les gars ! On la joue sérieux. Nouvel adversaire, une seule voie sur la map pour accéder à ma base, ça devrait être facile pour repousser un rush… Mais c'était sans compter les nouvelles unités, comme les Faucheurs chez les Terrans, qui peuvent se déplacer au-dessus des reliefs. Deuxième défaite en quelques minutes de jeu. Les parties suivantes n'ont pas été plus glorieuses puisque j'ai subi des assauts différents à chaque fois. Mais derrière un sentiment de frustration… est né l'émerveillement ! L'apprentissage à coups de bâton, ça me motive, surtout avec un gameplay aussi diversifié dès les premières minutes de jeu. Cela laisse présager un nombre incalculable de stratégies par la suite.



Le fantôme sonne son grand retour avec ses fameuses frappes nucléaires !

LE CINQ ÉTOILES DU STR

Ne paniquez pas à l'idée de voir en SC2 un titre trop complexe. Comme à l'accoutumée avec Blizzard, la prise en main s'avère très facile. Il faut peu de temps pour se familiariser avec les commandes et s'amuser. Néanmoins, il faut regarder à la loupe les différentes couches de gameplay pour apprécier le titre à sa juste valeur. C'est truffé de détails. Aussi bien en matière de comportement des unités qu'en ce qui concerne leurs compétences. Elles sont toutes réfléchies et utiles, selon la stratégie choisie. Le level-design des maps est, lui aussi, très bien pensé. Que ce soit la disposition des ressources, les différents chemins ou les reliefs permettant des embuscades. Petite nouveauté : les joueurs peuvent utiliser des radars neutres pour dévoiler certaines zones de la carte. Évidemment, pour apprécier cette profondeur de jeu, il faut passer outre les premiers rushs. Seuls les inconscients oseront d'ailleurs réduire StarCraft II à cette unique stratégie ! Surtout que Blizzard a tenté d'éradiquer le phénomène

>>>

BÊTA



Avec ce deuxième opus, la licence StarCraft s'impose comme un STR élitiste qui ravira les joueurs exigeants. Sans pour autant laisser sur la route les moins doués grâce à son accessibilité.

« VOUS POUVEZ GAGNER AVEC TRÈS PEU DE TROUPES, SI CES DERNIÈRES SONT MANIÉES JUDICIEUSEMENT. »



Le Disloqueur, unité aérienne Protoss, inflige davantage de dégâts s'il concentre sa puissance de feu sur la même cible.





Le Faucheur est actuellement l'une des plus redoutables unités Terrans.

« DÈS LES PREMIERS PAS DANS LA BÊTA, ON CONSTATE UN NIVEAU DE JEU GÉNÉRAL ET UNE RICHESSE DE GAMEPLAY HALLUCINANTS. EN UN MOT, CE TITRE EST ÉLITISTE. »

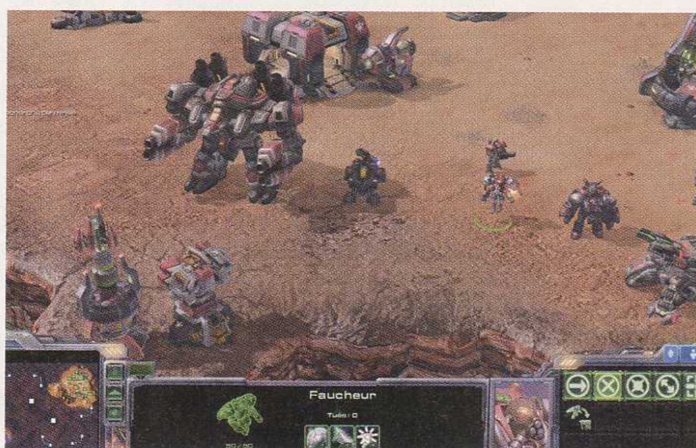
>>> des attaques massives avec un seul type d'unité ; et ça semble réussi. Vous pouvez mettre à genoux un adversaire avec très peu de troupes, si ces dernières sont maniées judicieusement. En revanche, le revers de la médaille est sans pitié car ici, l'erreur ne pardonne pas. L'ordre de construction est plus que jamais primordial pour gagner du temps et optimiser sa stratégie. Quant à l'espionnage, c'est un atout indispensable pour espérer remporter la victoire. Une partie de SC2 ressemble à une recette de cuisine. Les ingrédients doivent être savamment dosés et disposés dans un ordre précis pour obtenir un plat savoureux. Le dressage est tout aussi important. Construire sa base de manière réfléchie est un point non négligeable.

UNE VITRINE ALLÉCHANTE

Reste qu'il faut deux cerveaux et quatre mains pour réussir à organiser ses troupes et utiliser les différentes compétences tout en produisant le reste de son armée. La microgestion est le cœur du jeu et ce travail d'orfèvre n'est évidemment pas à la portée de tous. Heureusement, grâce au nouveau Battle.net, les développeurs semblent avoir tout prévu pour que les joueurs puissent se retrouver selon leur niveau de jeu. Côté ergonomie, la plateforme a subi un changement radical. Les fonctions classiques sont présentes comme l'ajout d'amis, la possibilité de consulter les profils ou d'ouvrir des fenêtres de chat. Vous pouvez également regarder les enregistrements de vos matchs et jeter un œil sur l'ordre de construction de vos adversaires dès la fin d'une partie. Bien d'autres options, pour l'instant inaccessibles, sont prévues pour la sortie du jeu. Il est possible de participer à différents types de parties : du duel jusqu'au 5v5



Sur les maps de type débutant, certains passages sont bloqués par des roches destructibles.



Cet énorme robot nommé Thor attaque aussi bien les unités terrestres qu'aériennes.



Le gaz et le minerai sont toujours les deux ressources du jeu.

en passant par le chacun pour-soi. Et tout ça en partie classée ou non. Concernant les parties classées, Battle.net recherche les joueurs de votre niveau, dans la mesure du possible. Pour déterminer ce niveau, vous devez exécuter plusieurs matchs avant d'intégrer une ligue puis évoluer dans des groupes rassemblant des joueurs de plus en plus forts. C'est plutôt rassurant de se dire que les très bons joueurs vont rapidement se retrouver entre eux. Et si des petits malins désirent créer un nouveau compte pour casser du noob, sachez que ça leur coûtera de l'argent. En fait, dans l'ancien Battle.net, il était possible de créer autant de comptes que voulu en ayant un seul exemplaire de jeu que ce soit Diablo, StarCraft ou Warcraft. Dorénavant, votre compte Bnet est lié aux clés CD des jeux Blizzard. Ce qui veut dire que la création d'un nouveau compte nécessite l'achat d'un autre jeu. À part de rares exceptions, les joueurs ne vont pas s'amuser à acheter plusieurs exemplaires d'un même titre pour satisfaire leurs égaux en battant des débutants. Pour l'heure, la bêta de StarCraft II a comblé toutes nos attentes. Il en ressort un titre facile à prendre en main, mais très difficile à maîtriser. Et si la partie multijoueur s'avère être un puits de plaisir sans fond, reste à voir ce que donnera la campagne solo dont Blizzard a tant vanté la qualité.

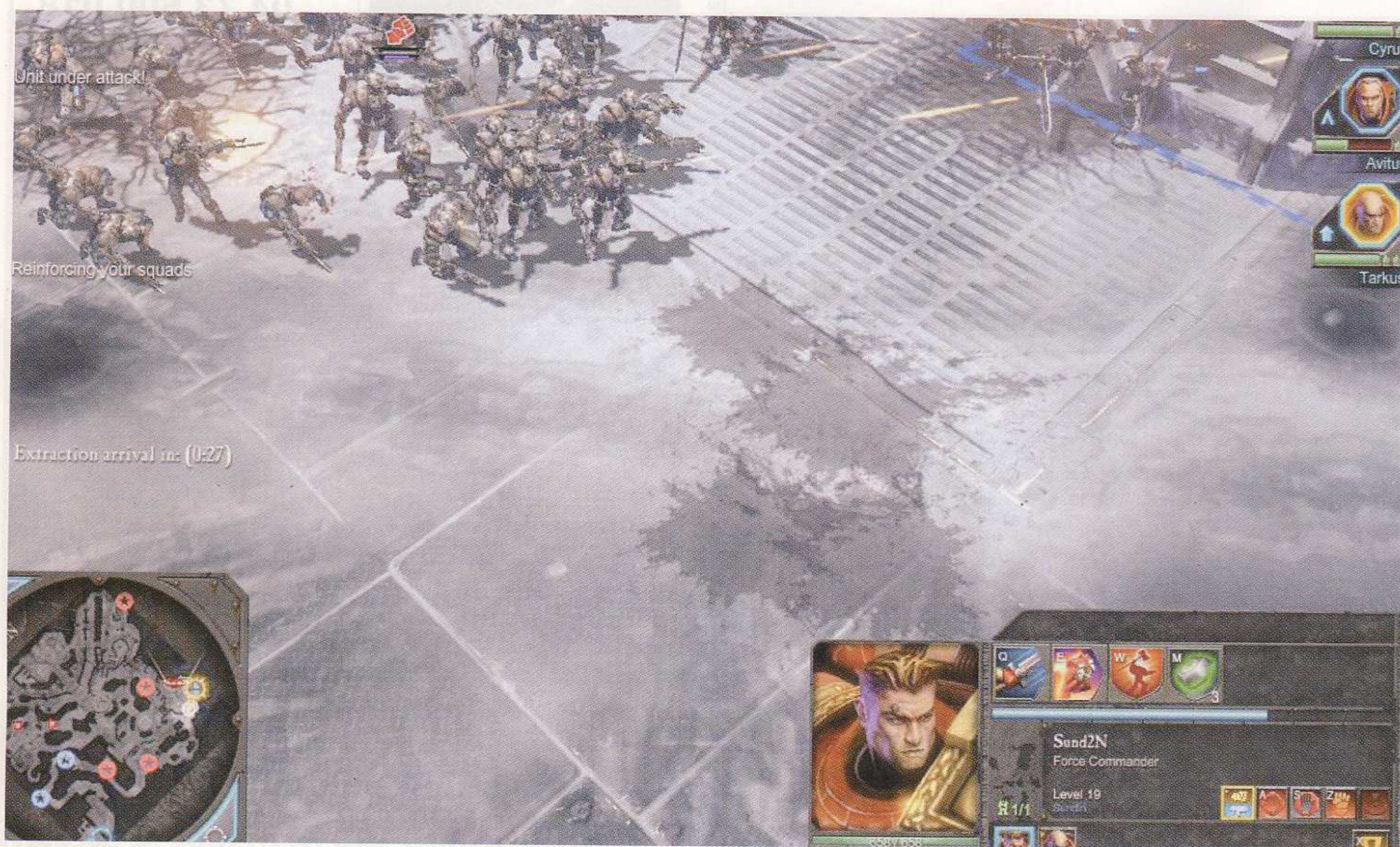
CYD

LE SOUCI DU DÉTAIL

Visuellement StarCraft II ne laisse pas indifférent. Le design des trois races est magnifiquement travaillé. On ne se lasse pas de regarder les détails lors des constructions de bâtiment ou sur les différentes unités. Les animations et les effets, quant à eux, donnent une touche spectaculaire aux batailles sans rendre les affrontements confus et brouillons. Tout est bien dosé, travaillé et optimisé. Et même si vous ne pouvez pas jouer à SC2 sur un PC de 1998 (date de sortie de SC1), sachez que vous n'aurez pas besoin d'une bête de course pour apprécier ce deuxième épisode.

À RETENIR

Nerveuses et dynamiques, les parties en multi ne laissent pas le temps de souffler. Par ailleurs, à un certain niveau de jeu, si vous n'avez pas de stratégie en tête dès les premières secondes de jeu, et si vous ne savez pas réagir en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le match est perdu !



Je vous avais bien dit qu'il ne fallait pas violer le chien de la voisine ! Voilà, on est corrompus maintenant !

Genre STR
Éditeur THQ
Développeur Relic Entertainment
Âge conseillé 16+
Site www.dawnofwar2.com/fr/home
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3.2 GHz ou Dual Core, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

À BAS LES HONNÊTES GENS !

Warhammer 40,000 : Dawn of War II : Chaos Rising

Il n'y aura pas de comparaison avec le jeu que vous savez dans ce chapô, parce que là, tout de suite, j'ai juste envie de dire que Dawn of War II et sa présente extension sont de véritables petits bonheurs en boîte !

J'aurais tenu un chapô sans parler du jeu que nous appellerons « S », et c'est déjà pas mal au vu du teint blafard de Lucky, Savonfou et Death Pote, qui enchaînent depuis quelques nuits les sessions intensives sur le monstre du développeur que nous appellerons « B ». Ces messieurs auraient pourtant tort d'oublier Chaos Rising, et plus généralement Dawn of War II. Ils se souviendraient, peut-être, que le gameplay du STR de Relic, basé sur la gestion (tatillonne) d'un petit nombre d'escouades et le contrôle du terrain, n'a que peu à envier à son plus grand concurrent. En réalité, il est même délicat de comparer les deux titres tant les sensations et les mécaniques n'ont rien à voir. Après cette petite parenthèse totalement dispensable mais qui me tenait à cœur, venons-en donc à la star de cette double page, parce que bon, c'est sa double page et que… OK, on y va.

Toujours aussi sport

« Avec ses unités évolutives, son univers richissime, son gameplay survolté et sa forte personnalité graphique, Dawn of War II laissera pour sûr une trace dans l'Histoire de la stratégie en temps réel ». Cette citation ô combien poétique était de moi dans le numéro 216 de Joystick. À côté, il y avait une triple note : 9 + 9 + 8. Du lourd ! Pour cette première extension, il aurait donc été étonnant que les Canadiens bouleversent une formule éprouvée. Chaos Rising n'est rien d'autre que le « prolongement naturel » de Dawn of War II, un peu comme le casque est le prolongement naturel du corps de Yavin. La nouvelle campagne prend place après celle du premier opus, et nous

EN RÉSUMÉ

Chaos Rising est une bonne extension et nous rappelle, s'il le fallait, combien Dawn of War II est un STR admirable. Fans de la première heure ou nouveaux venus dans le genre, n'hésitez pas !

PLUS
- L'ambiance
- Le gameplay bourrin
- La corruption

MOINS
- Avieilli visuellement…
- …et dans la mise en scène
- Marre des Space Marines !

VERDICT 16/20


Et un nouveau personnage jouable : le libraire, un redoutable mago !


En accomplissant certaines actions, vos hommes pourront revenir vers le droit chemin.



La difficulté est plus relevée dans cette extension. Faut dire qu'il y a beaucoup de monde en face !


Huis clos étouffant dans les couloirs étroits d'un Space Hulk. Sympathique.

emmène une nouvelle fois combattre tous les rebuts de la galaxie aux côtés des Space Marines. Bonne nouvelle : les sauvegardes du jeu de base sont compatibles, ce qui veut dire que vous retrouverez les escouades que vous avez améliorées précédemment avec amour. Néanmoins, si comme moi vous êtes une grosse buse et que vous les aviez effacées, le jeu vous fournira des Avitus, Cyrus et compagnie déjà bien upgradés. L'architecture du périple n'a pas changé (et c'est tant mieux) : Relic a mixé les missions obligatoires et optionnelles, pour une durée de vie avoisinant les deux jours au boulot (on compte comme ça nous). Deux nouvelles terres aident à varier (un peu) les plaisirs : la sibérienne planète Aurélia, toute de blanc vêtue, et, excellente surprise, les coursives d'un Space Hulk ! Dans ce dernier, il n'y a d'ailleurs pas de téléportation possible pour vos hommes, et aucun tir d'artillerie ne viendra sauver vos fesses. Rien de tel pour casser la routine que ce genre de petite « contrainte ». Dans le même esprit, il n'y a plus systématiquement de boss à tuer en fin de mission ; à la place, vous aurez par exemple droit à une cinquantaine de types/bêtes prêts à tout pour vous casser les genoux.

« Pour cette première extension, il aurait été étonnant que les Canadiens bouleversent une formule éprouvée. »

La corruption, c'est bon !

Mais la vraie nouveauté gameplay concerne vos unités, qui pourront être corrompues ! Elles ne vont pas tourner leur veste pour vous mettre des tartes, rassurez-vous, c'est juste qu'elles pourront adopter les viles techniques de combat propres aux Space Marines du Chaos (les bad guys de cette première extension). Chacun de vos hommes, individuellement, peut donc devenir un salaud selon qu'il participe à une mission secondaire bien particulière ou qu'il se sort d'une situation en usant d'un comportement peu catholique (peu Spacemarinique plutôt). Concrètement, vos unités obtiennent des points de corruption si vous laissez périr des civils, si vous mettez trois plombes à secourir un coéquipier ou si vous n'allez pas défendre telle structure… Chaque palier franchi vers le côté obscur de la force est sanctionné par le gain d'une capacité liée au Chaos (du type : l'unité devient plus puissante mais moins résistante) mais aussi par la perte d'une capacité liée aux Space Marines (du type : l'unité devient moins puissante mais plus résistante). Avec des subtilités un peu plus évoluées, vous imaginez bien. Bon et alors, ça pète ? Et alors ça pète si on s'intéresse vraiment à la chose. Ce que je veux dire, c'est que posséder des unités « un peu » corrompues (palier 2 ou 3) ne change aucunement votre façon de jouer ou d'appréhender la situation. Il faut chercher les extrêmes pour voir les véritables apports de la mécanique (au niveau des compétences et de la microgestion notamment). Quoi qu'il en soit, pour son ambiance autant que pour son gameplay toujours aussi bourrin, Chaos Rising est une bonne extension, qui saura sans aucun mal ravir ceux qui avaient aimé Dawn of War II en février dernier.

SUNDIN

BIENVENUE AUX BAD GUYS !

Chaos Rising marque la présence d'une nouvelle faction jouable en multi : les Space Marines du Chaos. Même si je ne peux dire mot au sujet du balancement, les armées du Chaos m'ont inspiré le plus grand bien. Les hérétiques qui se font exploser le bide, les petits démons montés ou le « Great Unclean One » qui vomit de la bille, j'adore !



Votre Crawler accompagnera vos troupes, mais c'est seulement au sol qu'il pourra en fabriquer de nouvelles.

Genre STR
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts Los Angeles
Âge conseillé 16+
Site www.commandandconquer.com
Prix Environ 50 euros
Sortie 16 mars 2010
Configuration recommandée Core 2 Duo ou AMD Athlon 3500+, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo avec Shader Model 3.0.
Texte & voix en français

CHAUVE QUI PEUT

Command & Conquer 4 : Le Crépuscule du Tiberium

Après quinze ans de bons et loyaux services, Command & Conquer tire sa révérence en chamboulant complètement son gameplay. Ce qui est rageant, c'est que les quelques bonnes idées introduites mériteraient justement un épisode de plus pour être affinées !

EN RÉSUMÉ

Drôle d'idée que de chambouler une série au moment même où l'on y met fin. Les bonnes idées sont là, mais elles ne sont pas totalement maîtrisées. On attendait beaucoup mieux !

PLUS
- Du neuf dans la série
- Le mode coopératif
- Le multijoueur

MOINS
- Combats brouillons
- Mode solo assez inégal
- Nécessite une connexion internet

VERDICT 13/20

Je tremble un peu en écrivant cette intro, car passé le point final de cet article, plus jamais je n'aurai l'occasion de parler d'un jeu où il sera question de Nod, de Tiberium, de GDI ou de tank Mammouth. Autant de pierres sacrées qui constituent les fondements mêmes du transept de la cathédrale du gaming (ndSundin : arrête la coco sérieux). Le Crépuscule du Tiberium prend place peu de temps après la fin de La Fureur de Kane (2008). La planète est alors mourante, souffrant des affres d'une lèpre qui a pour nom Tiberium. Kane propose alors au GDI de l'aider à mettre en place une solution : le Tiberium Control Network (TCN). Si au bout de 15 ans, la menace est endiguée, le GDI peine à prouver sa légitimité sur la scène internationale et Kane, lui, est en lutte contre un mouvement séparatiste au sein même de la Confrérie du Nod. C'est à ce moment-là que vous intervenez, juste à temps pour choisir votre camp entre les deux vieux ennemis, qui reprennent les hostilités pour contrôler le TCN. À défaut d'être des merveilles d'immersion, les cinématiques filmées des C&C ont toujours été des merveilles de kitcherie (mal) jouée par des acteurs approximatifs au sérieux monacal. Celles de cet épisode ne font pas exception à la règle et justifient presque à elles seules l'envie de progresser dans l'histoire.

Brainstorming inside

Premier choc : il n'y a plus de ressources à récolter. Le Tiberium est réduit à l'état de moyen, simple et accessoire, pour acquérir des points d'expérience supplémentaires. Il n'y a pas non plus de base à construire. La production de troupes est centralisée au sein d'un véhicule de commandement mobile (le Crawler), à choisir parmi trois types



L'arsenal s'étoffe avec l'expérience.



Les Crawlers arrivent par ces zones de largage.

aux caractéristiques bien définies : offensif, défensif et soutien. Autant vous prévenir tout de suite, pendant la campagne solo (à moins de jouer en coopératif, ce qui est la meilleure option), vous prendrez systématiquement le Crawler offensif, les deux autres se faisant systématiquement marcher dessus par des adversaires en large surnombre. En effet, on se fait souvent submerger dans C&C 4 car, et c'est la deuxième révolution, il y est impossible de noyer l'adversaire sous une mer d'unités ! Dans le solo, vous ne pourrez contrôler qu'un nombre de troupes limité par vos 60 malheureux points de commandement. Vu que le moindre ingénieur vaut 3 points et qu'un Béhémoth (un monstrueux marcheur de combat copié sur le TB-TT de Star Wars) en coûte 12 à lui tout seul, vous ne pourrez compter que sur un petit groupe, très optimisé, pour nettoyer une carte entière squattée par trois ou quatre Crawlers ennemis. Le nombre de combattants a beau être réduit (enfin, de votre côté), les affrontements n'en sont pas moins confus, et l'on peine à assigner des cibles tant le système de collision et de sélection d'unités ne nous facilite pas la tâche… Tout ça n'est guère reluisant.

« Les développeurs se sont attaqués à une façon de penser le STR à laquelle ils n'étaient pas habitués, et ça se voit. »

Des idées mais...

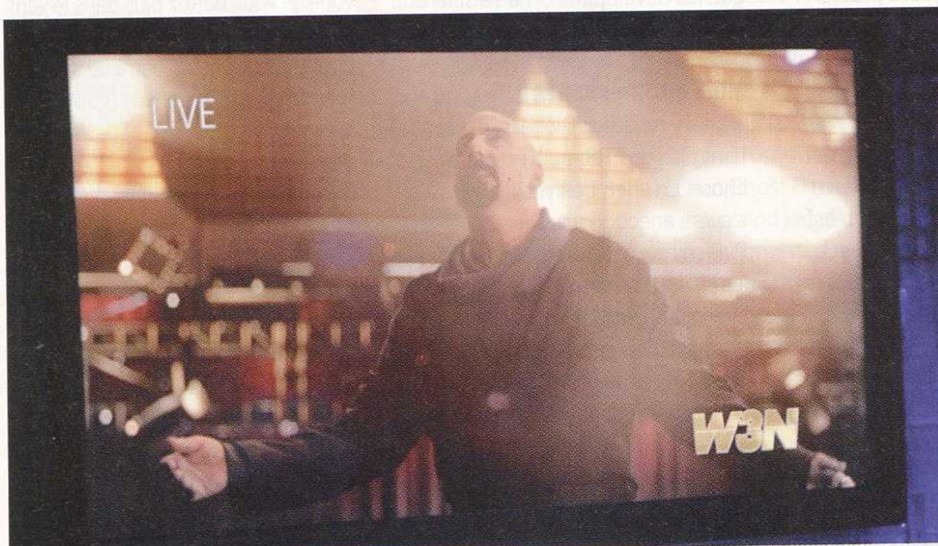
À l'instar de Command & Conquer 3 (2007), les unités gagnent de l'expérience. Un petit groupe de Scorpion au niveau maximum ne mettra que 30 secondes à détruire un Crawler, là où il fallait presque une minute et demie à leurs équivalents sortis d'usine ! Il est plus qu'impératif de réaliser intégralement certaines missions avec le même groupe d'unités, sous peine d'échouer à la fin, faute de puissance pour contrebalancer le nombre. En dehors de cela, le titre utilise la bonne vieille règle du « pierre papier ciseau ». Le problème, c'est qu'une fois que l'on a saisi « qui détruit quoi », la progression dans la campagne devient évidente, presque monotone en fait. Dans l'ensemble, le challenge général aurait pu être mieux réglé : quelques missions sont extrêmement difficiles alors que la fin de chacune des deux campagnes est déconcertante de facilité. Les développeurs se sont clairement attaqués à une façon de penser le STR à laquelle ils n'étaient pas habitués, et ça se voit. D'un autre côté, le studio californien a pris des risques, et l'on ne peut que l'en féliciter. D'autant plus que le concept n'est pas mauvais, il demande juste quelques améliorations. Peut-être sur un Red Alert 4 ? On peut toujours rêver.

SAVONFOU

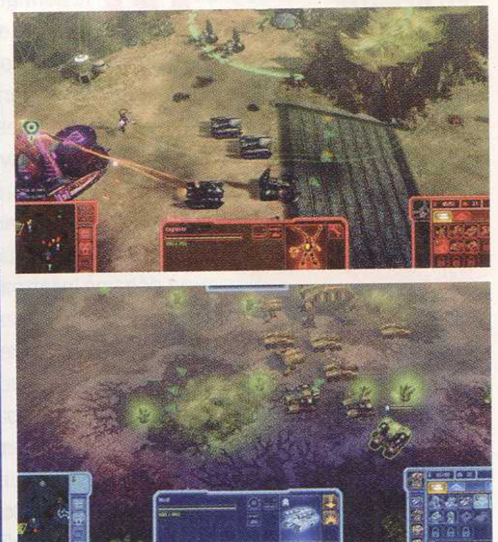


AVIS DE SUNDIN

Mon expérience de bêta-testeur multi m'a montré que si on peut prendre du plaisir sur ce C&C 4 (c'est super-nerveux), on a quand même la méchante impression que tout ça manque de maîtrise et de balancement. Petit point noir du côté visuel également, assez brouillon. À la version finale de me faire mentir !



À mi-chemin entre Fu Manchu et Jésus Christ, la figure de Kane est plus complexe que dans les anciens épisodes.



Le Tiberium joue désormais un rôle très accessoire.



Graphiquement, Global Agenda ne casse pas trois pattes à un canard ou même à deux, mais un tas d'effets visuels rendent le tout plutôt agréable.

Genre MMOTPS
Éditeur Hi-Rez Studios
Développeur Hi-Rez Studios
Âge conseillé 12 +
Site www.globalagendagame.com
Prix Environ 40 euros + abonnement optionnel à 11 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU simple cœur à 2,4+ GHz, 2 Go de RAM, carte Nvidia 7800GT+ ou ATI Radeon 9800+
Texte & voix en anglais

LA VIE EN BLEU

Global Agenda

Je pensais qu'il serait facile de faire quelques jeux de mots avec un titre pareil, je n'en trouve pas un ! Faisons donc dans la simplicité : voici le test de Global Agenda.

Dans la catégorie MMO, le nom de jeu le plus étrange est... Global Agenda ! On l'applaudit bien fort ! Ce soft indépendant, qui nous arrive tout droit des studios Hi-Rez, cache un gameplay tout aussi étonnant que son nom. À la différence des MMORPG standard, ce jeu est un pur TPS. On shoote, on flingue, on dégaine le jet-pack pour virevolter d'un geste souple derrière l'adversaire et on repart à zéro. Pas de monde à explorer, pas de quêtes à tiroirs et même pas de quête du tout. Une fois en jeu, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur M, choisir d'accomplir une mission PvP ou PvE en instance, et envoyer du lourd. Dans ce contexte, vous comprendrez que les développeurs ne se soient pas embarrassés d'un scénario.

Mort aux méchants !

À bien y regarder, Global Agenda tient plus du FPS multi qu'autre chose. En effet, très vite le PvE s'avère anecdotique. Du côté du PvP en revanche, nous y retrouvons les classiques modes Payload, Demolition ou Control, qui ont fait leurs preuves sur moult jeux à succès. Tout l'aspect MMORPG du jeu consiste à dépenser son XP pour crafter son matériel ou faire évoluer ses pouvoirs spéciaux. Sans être extraordinaire, l'alchimie fonctionne plutôt pas mal. Le petit plus du jeu, car il y en a un, réside dans un mode baptisé Conquête. Tout d'un coup, vous ne vous battez plus dans le vent juste pour gagner du stuff, vous participez à une vaste guerre de territoires PvP entre agences (guildes), avec un QG à protéger et des spots de ressources à capturer à l'échelle planétaire. Quelques jours après le lancement du jeu, il est difficile de juger le potentiel du mode Conquête qui est pourtant bien attrayant ; il a un petit air d'EvE Online. Seul hic, pour décrocher votre billet pour cette guerre, vous devez souscrire un abonnement mensuel de 11 euros. Sans cette taxe supplémentaire, Global Agenda ne vaut pas vraiment le coup. Avec, il a tout d'un bon petit MMOTPS.

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Une réalisation propre, une action rapide... En l'absence quasi-totale de concurrence, ce MMOTPS dopé à l'Unreal Engine 3 est séduisant. En revanche, oubliez sa version sans abonnement, elle est très vite lassante.

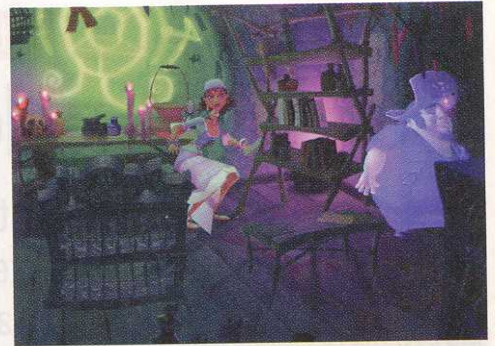
PLUS
- Mode Conquête
- Un MMOTPS dynamique
- 100 % orienté team play

MOINS
- Mode Conquête payant
- Univers peu fouillé
- Version sans abo quelconque

VERDICT -/20



Vous aussi après quelques heures de jeu et quelques litres de larmes, vous aurez besoin d'un gros câlin.





Vos pirates étant morts, ils sont transparents... et moches.

Genre Aventure
Éditeur Micro Application
Développeur Autumn Moon Entertainment
Âge conseillé 12+
Site www.ghost-pirates.com
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

UN COPIER-COLLER POUR LES NULS

Ghost Pirates of Vooju Island

Comment Monsieur Lucas ? Un clone de Monkey Island vous dites ? Vous êtes sûr ? Ah les vilains filous ! Ils ont volé votre recette ! Piraaaaates !

Bill Tiller est un gars que j'aime bien. Dans mes rêves, nous allons souvent pique-niquer ensemble au soleil sous un grand saule. Il me raconte tout un tas d'histoires merveilleuses sur le développement de The Curse of Monkey Island, me fait frissonner au récit des heures sombres du studio Lucas Arts, et enfin, me réconforte en évoquant son burtonien A Vampyre Story et ses projets futurs. Charmé, je renverse un peu d'eau sur sa barbe hirsute en riant. Quand il se fâche, je cours à perdre haleine dans l'herbe haute, il me rattrape, nous roulons enlacés et fous, il glisse une fleur blanche dans mes cheveux. Oui, dans mes rêves, je vis une incroyable histoire avec ce grand Monsieur du jeu d'aventure. Je crois bien qu'il m'aime.

La guerre des clones

Hélas, un jour est arrivé à la rédaction Ghost Pirates of Vooju Island, le second jeu d'Autumn Moon Entertainment, studio de l'ami Bill. Je dois être un brin dyslexique car lorsque je vois ce titre : Ghost Pirates, j'ai l'impression de lire « Monkey Island Plagiat ». Et effectivement, l'univers de ce jeu d'aventure mêle, sans vergogne, vaudou, pirates fantômes, histoires d'amour contrariées et flibustiers maudits. Il ne manquait plus qu'un poulet en plastique avec une poulie au milieu et Lucas pouvait balancer un procès. Mais bon... Alors, Bill fait-il mieux ses « Monkey Island » que Telltale, l'actuel développeur de la licence ? Grand dieu, non. Les trois personnages jouables ont à peu près le charisme d'un chewing-gum écrasé sous une chaise d'écolier. D'accord leurs interactions télépathiques (100 % pompées sur Day of the Tentacle au passage), fonctionnent plutôt bien, et globalement, les énigmes tiennent la route... Mais comment dire ? Je n'ai pas esquissé l'ombre d'un sourire. Tenter de détrôner Guybrush Threepwood avec ses propres armes était une mauvaise idée, Bill. Ton jeu pas totalement mauvais, mais il est vraiment fade !

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Une réplique de Monkey Island à l'humour forcé qui n'a pas grand-chose pour lui. Rien de particulièrement mauvais à signaler, mais rien de vraiment bon non plus. Après A Vampyre Story, on était en droit d'espérer mieux.

PLUS
- Pas trop vilain
- Trois persos complémentaires...
- Des énigmes logiques

MOINS
- L'humour forcé
- Se farcir les dialogues
- Un pathfinding douteux

VERDICT 11/20

Genre FPS
Éditeur Electronic Arts
Développeur DICE
Âge conseillé 16+
Site http://badcompany2.ea.com/fr/
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.0 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique GeForce 7800 GT ou ATI X1900 256 Mo
Texte & voix en français

ET À LA FIN, LES AMÉRICAINS GAGNENT !

Battlefield : Bad Company 2

Un sergent « trop vieux pour ces conneries », un médecin trouillard, un excité de la gâchette et un héros lisse et sans personnalité... Si le cliché est bon pour le film de bidasses, ça devrait le faire pour un FPS !

EN RÉSUMÉ

C'est joli, mais c'est court, et pas très intéressant. On attendait mieux de la suite d'un jeu qui avait prouvé que DICE savait faire du bon solo. Dommage. On se retrouve dans un mois pour le multi.

PLUS
- Un moteur graphique performant
- L'action frénétique en multi
- Les bâtiments destructibles

MOINS
- Un scénario inintéressant
- Où est passé le délire ?
- L'absence de serveurs privés

VERDICT 13/20

Le premier Bad Company (sorti exclusivement sur console) nous narrait les mésaventures de quatre rebuts de l'armée américaine, rassemblés au sein de la bien nommée Bad Company. Ces quatre sous-doués rompaient alors les rangs pour courser le trésor de guerre d'une organisation mercenaire internationale. Cette « Bad Company » était chaotique, indisciplinée, et surtout ne pensait qu'à amasser assez de brouzoufs pour sniffer des seaux de coke au bord d'une piscine de Chivas jusqu'à ce que mort s'ensuive. Dans le second opus, par la grâce de scénaristes en panne d'inspiration, les quatre gaillards sont devenus de bons petits patriotes, qui partent sauver le monde libre avec l'entrain propre aux imbéciles qui ne se posent jamais de question. Les troufions idéaux à envoyer latter du Russe en Amérique du Sud en somme (ne cherchez pas de logique là-dessous) !

Encore des Russes ? !

On croyait les avoir tous tués dans Modern Warfare 2, mais la vitesse de reproduction des Slaves est décidément la plus forte. De nouveau, ce sont donc des ultranationalistes popovs qui menacent la douce quiétude occidentale. Puisque l'on parle des Call of Duty, notons que l'on retrouve les profondes empreintes de ce tyrannosaure dans les boues sanglantes de Bad Company 2 : phases scriptées et rétrécissement du champ des possibles en termes de game design. Le succès du titre d'Infinity Ward a indubitablement fait tourner quelques têtes suédoises, au point qu'elles ont maladroitement tenté de scénariser certaines des missions, quitte à en hacher l'action avec des cinématiques impromptues et putassières. Quelques passages échappent à la tendance, comme cette mission où il faut trianguler un désert pour trouver une épave, mais ils demeurent trop rares. La campagne solo



Terrain de jeu réduit oblige, les véhicules sont moins fréquents. Cela dit, leur impact reste décisif.



Vous aviez lu le scénario avant de rempiler ? – Nan, faut que j'arrête de signer n'importe quoi.





« On va développer ton perso », qu'ils disaient. Tu parles !

« Une balade sans trop de saveur qui a le mérite de ne pas monopoliser trop de temps de cerveau disponible. »

est quand même très courte et extrêmement facile (8 heures de boulot dans le mode le plus difficile). Elle bénéficie néanmoins du beau travail fait sur le Frostbite Engine. Un plaisir pour les yeux donc, mais malheureusement pas une torture pour le cerveau ni pour les réflexes. Si encore le feeling permettait de passer outre ce genre de défauts, mais la note est alourdie par des sensations de tir parkinsoniennes souvent atroces.

Un multi salvateur ?

Au final, qu'avons-nous ? Un jeu certes soigné mais qui se parcourt l'œil morne et la matière grise au fond des chaussettes. Une balade sans trop de saveur qui a le mérite de ne pas monopoliser trop de temps de cerveau disponible, et vous permettra même d'entretenir une discussion avec votre moitié pendant qu'elle repasse le linge (chacun sa place, et dans ce cas précis, rien n'indique que vous vous amusiez plus qu'elle). Que reste-t-il donc pour sauver le soldat Bad Company 2 ? Son mode multi ? Difficile à dire. La bêta ouverte ainsi qu'une session multijoueur ont mis à jour de très bonnes choses, mais aussi quelques sujets d'inquiétude. Bad Company 2 simplifie les classes de Battlefield 2 en les fusionnant. Le Soldat d'assaut peut aussi ravitailler ses camarades en munitions comme le faisait le Support. L'Ingénieur est autant capable de faire sauter des chars que de les réparer. Le Médecin est égal à lui-même, tandis que le Recon forme désormais un mix de Tireur d'élite (pour le fusil de sniper) et de Force spéciale (pour le C4). Le jeu privilégie une action rapide et intense même si, pour le moment, le lag ne la favorise pas vraiment. Les cartes sont ici petites et assez linéaires, il ne faut guère plus de 40 secondes pour traverser une carte en essorant la poignée de gaz d'un quad. En toute honnêteté, il vous faudra sans doute patienter jusqu'à un prochain « Try Again ». Là, nous pourrons vous dire si la latence et les dégâts largement sous-évalués des armes ont été corrigés pour sauver un peu l'ensemble. En attendant, si c'est un jeu solo que vous cherchez, circulez, il n'y a rien à voir.

SAVONFOU

SERVEUR ! L'ADDITION !

Les développeurs ont pris la désagréable habitude de nous priver de serveurs dédiés. DICE, lui, a décidé de ne confier les outils pour monter son propre serveur qu'à des prestataires de service sélectionnés conjointement avec Electronic Arts. Parmi ceux-ci, BSN Gaming, Eliott Ness, Hypernia... Le studio suédois tient à préciser qu'un tel droit ne sera pas monnayable.



Nous vous remercions d'avoir choisi la Bad Company.



Un troisième opus de prévu ? J'suis dispo... au tarif syndical.



Quelques Chiliens se battront aux côtés des Russes.



Les jeux d'ombre et de lumière contribuent à renforcer le sentiment d'y « être » tandis que l'on parcourt les rues, canaux et autres splendeurs de Venise.

Genre Action / Infiltration
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Âge conseillé 18+
Site http://assassinscreed.fr.ubi.com/assassins-creed-2/
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2,6 GHz ou AMD Athlon 64 X2 2,6 GHz + 3 Go de Ram + carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Plus beau, mieux rythmé et plus riche que son aîné, Assassin's Creed 2 séduit malgré de petits défauts crispants comme son pénible système de protection. Un excellent jeu, malgré tout.

PLUS
- Graphiquement sublime
- Le scénario, très riche
- Excellente jouabilité

MOINS
- Des visages ridicules
- Quelques moments pénibles
- Internet obligatoire !

VERDICT 16/20

ET AU MILIEU ROULE UNE CIVIÈRE

Assassin's Creed 2

Quel blagueur ce Mel Gibson, des années passées à tenter de nous faire croire qu'il est l'arme fatale. Allez, dehors, petit Australien ridicule, retourne tripoter des koalas et laisse donc la place à la grande classe italienne.

L'histoire d'une naissance pendant la Renaissance résume assez bien celle d'Assassin's Creed 2. Le nouveau-né de la famille Auditore, Ezio de son prénom, adore faire l'abruti en soirée, draguer des minettes et boire jusqu'à raconter sa vie aux arbres. Seulement voilà, un événement va très vite bouleverser sa vie et le métamorphoser en tueur professionnel. Bien sûr, je pourrais vous en dire plus mais ce serait alors gâcher tout le plaisir de la découverte d'un scénario riche en rebondissements. Parti de Florence, sa ville natale, Ezio s'aventurera bien rapidement dans d'autres coins d'Italie, comme en verte Toscane, dans la vertigineuse petite cité de Monteriggioni et, bien sûr, au sein de la magnifique Venise. D'ailleurs, les impatients devront ronger leur frein, car la Cité des Doges, véritable carotte du jeu, ne se dévoilera qu'après plusieurs heures d'efforts. Entre-temps, on aura couru, escaladé des façades, espionné des comploteurs, poursuivi des cibles et, non sans un sourire sadique au coin des lèvres, tranché quelques gorges. Dans les grandes lignes, la recette n'a donc pas vraiment changé.

Firenze City Stories

Le premier volet avait subi son lot de reproches : trop répétitif, mal rythmé et affublé d'un scénario un peu bancal avec d'incessants (et pénibles) retours dans le présent. Une liste de doléances parfaitement intégrée par les développeurs d'Ubisoft qui ont su repenser leurs mécaniques afin de proposer une expérience nettement supérieure. Cette fois, et même si l'on a toujours affaire à un GTA-like dans le principe, la trame principale ne souffre pratiquement d'aucun temps mort. Lorsqu'on enchaîne les missions essentielles – représentées sur la carte par un point d'exclamation – l'histoire défile façon série télé



Ici, on verra moins Desmond prendre le contrôle de ses ancêtres, et c'est tant mieux !



Votre meilleur ami tout au long de l'aventure. Son nom ? Découvrez-le par vous-même !



Il ne le sait pas encore mais dans quelques minutes, il sera mort.



Le point d'exclamation sur la carte indique la direction à suivre pour continuer la trame principale.

avec des épisodes à couper le souffle et toujours plus intenses dans leur narration. À ce sujet, je me dois d'ailleurs de vous conseiller de passer le jeu en italien (avec sous-titres) pour une bien meilleure immersion ! Pour ne rien gâcher, la maniabilité se révèle tout aussi excellente, sinon encore mieux pensée que dans le premier volet. Les actions, sauts, rattrapages aux corniches et autres démembrements s'effectuent tous de manière très naturelle, que ce soit au pad ou à la combinaison clavier / souris. Seul le léger manque d'inertie d'Ezio déçoit si on veut vraiment s'amuser à couper des cheveux en quatre. Quant à l'ambiance générale, elle a fait l'objet d'une attention de tous les instants.

Encore, encore et… encore !

Chez Ubisoft, on aime rappeler qu'on dispose d'un beau cheptel de graphistes, alors inutile de vous dire qu'Assassin's Creed 2 claque la rétine. Pourtant, les visages de protagonistes déçoivent un peu. La faute à un manque flagrant de détails que tous les adorateurs de Mass Effect 2 trouveront même un peu risible. Peu importe, la fête n'est pas gâchée pour autant et les vrais défauts du titre sont à chercher ailleurs. Comme dans son héritage par exemple, car si le jeu des Canadiens persiste à singer un modèle made in Rockstar (le monde ouvert, la carte avec les objectifs, les manœuvres d'évasion quand on est poursuivi par la Garde…), il en conserve aussi quelques travers. Ainsi, lorsqu'on bloque sur une mission essentielle un peu plus longue ou ardue que les autres, impossible de la contourner. Frustrant, même si de nombreux check points permettent de réduire les séquences afin de garder un niveau très accessible. Dans l'ensemble, le jeu s'avère même plutôt facile ce qui, vu la longueur (comptez au moins une quinzaine d'heures) n'est pas du luxe !

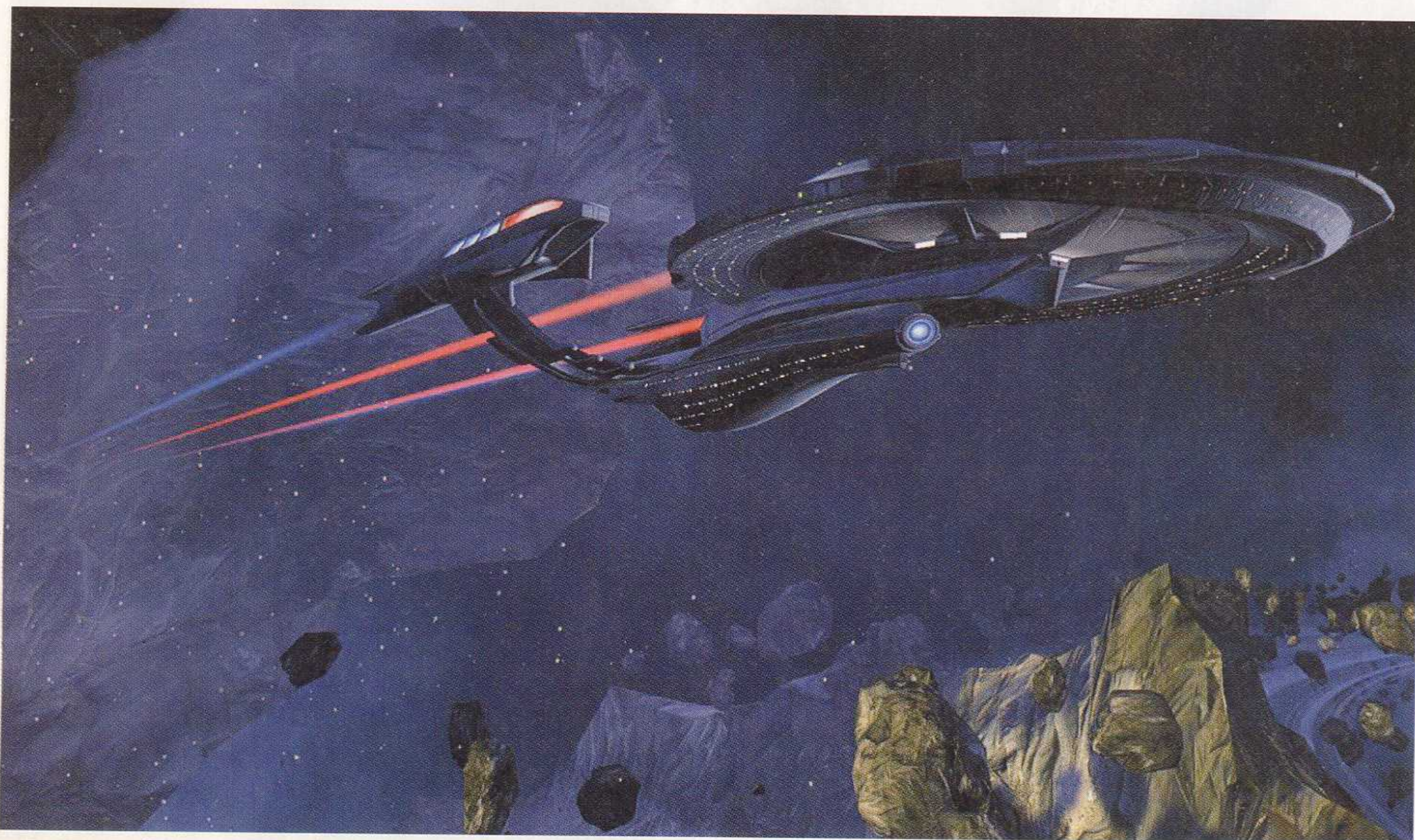
« La Cité des Doges, véritable carotte du jeu, ne se dévoilera qu'après plusieurs heures d'efforts soutenus. »

Et même si les missions vitales et petites quêtes annexes (point d'observation, missions courrier…) restent, comme dans le premier opus, un brin répétitives, l'ensemble a été largement atténué par quelques événements surprises. Ceux-là, il serait criminel de les dévoiler à ceux qui embarqueront dans une des plus épiques aventures de l'année.

YAVIN

INTERNET OU… RIEN

Sur PC, Assassin's Creed 2 nécessite une connexion à internet parfaitement fonctionnelle. C'est-à-dire que la moindre désynchronisation de votre modem en cours de jeu se soldera automatiquement par une sauvegarde au dernier check point et un retour Windows. Merci à la nouvelle protection antipiratage d'Ubisoft légèrement… radicale. À vous de voir si vous cautionnez la pratique… En tout cas, vous êtes prévenu.



Avouez que pour aller au boulot, c'est quand même plus classe que mon vélo !

Genre MMO
Éditeur Atari
Développeur Cryptic Studios
Âge conseillé Tout public
Site www.startrekonline.com
Prix Environ 50 euros + 13 euros/mois
Sortie Disponible
Configuration recommandée Proc 1.8 GHz, 2 Go de Ram, nVidia GeForce 8800/ATI Radeon HD 3850+
Texte en mauvais français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Les premières impressions sont bonnes, mais ne vous y fiez pas ! Le vernis ne tient pas longtemps et vous laisse face à un MMO creux, mal optimisé, et beaucoup trop cher pour ce qu'il offre.

PLUS

- L'univers bien mis en scène
- Les combats spatiaux
- Moult options de customisation

MOINS

- Le rapport qualité/prix !
- Des phases au sol brouillonnes
- Les traductions pendables

VERDICT **-/20**

LE CAPITAINE KIRK DOIT SE RETOURNER DANS SA TOMBE...

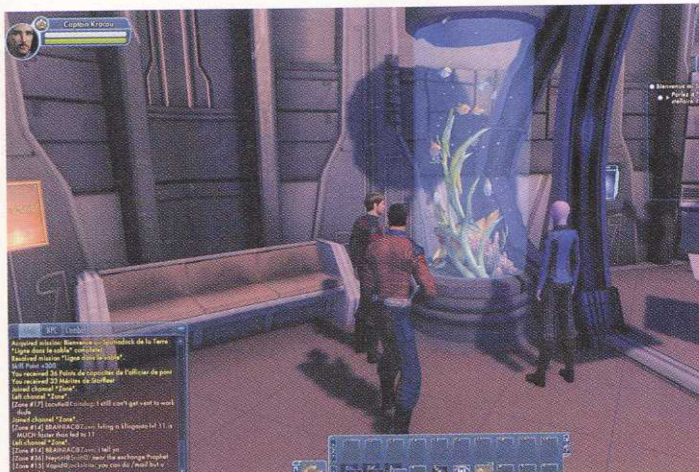
Star Trek Online

Prends garde, jeune Trekkie ! Ce test de Star Trek Online contient un certain nombre de coups de gueule et de critiques acerbes qui risquent de choquer ta sensibilité de fan aveuglé par la passion. En même temps, c'est pour ton bien, alors ne le prends pas mal.

Le problème lorsqu'on est mauvais et qu'on passe derrière un bon, c'est qu'il faut supporter le lourd poids de la comparaison. Un exemple ? Dans quelques semaines, l'équipe de Joystick soutiendra ses deux fiers coureurs du Marathon de Paris. Savon devrait alors nous faire la démonstration de sa maîtrise du bitume en arrivant à peine essoufflé après trois heures de course ; tandis que, plus âgé et moins profilé pour ce genre d'exercice, je franchirai la ligne avec les derniers, crachant ce qu'il me reste de poumons, avant de m'effondrer dans un râle d'agonie. Savon sera, à juste titre, ovationné pour son exploit, alors que j'essayerai péniblement d'éviter les canettes et autres projectiles de félicitations de mes camarades moqueurs... Oui, la chute est d'autant plus rude pour le mauvais. Alors, chers gens de Cryptic, ne m'en voulez pas si j'ai la plume un peu aigrie en écrivant ce test après avoir eu entre les mains un Allods Online mieux gaulé, plus complet, et beaucoup moins cher, puisque gratuit.

- Mais c'est de la m...
- Non, c'est kloug !

Je l'avoue pourtant, il y a quelques semaines, j'avais été séduit en faisant mes premiers pas dans le jeu. Notamment par son côté très respectueux de l'esprit de cette série mythique. La Fédération y est en effet empreinte d'altruisme et de solidarité et orientée presque exclusivement PvE, tandis que la faction Klingon, aux origines plus rugueuses, progresse à grands coups de phaser dans des arènes PvP. On salue également les options de personnalisation. Que ce soient celles de son avatar ou celles de son vaisseau, elles sont multiples, allant jusqu'à offrir la possibilité de créer sa propre race d'alien. Soulignons enfin ce choix de l'alternance dans le gameplay, entre phases au sol s'apparentant à du Dragon Age (en plus rythmé avec un système de pause limité) et combats spatiaux reprenant avec justesse tout l'attirail de l'Enterprise de base. Ainsi, phasers, boucliers



L'aquarium sera l'accessoire tendance de l'année 2409.



Un gros cube, un p'tit cube, c'est l'heure de l'Apéricube.

à orienter selon la partie du vaisseau à protéger, torpilles et équipage répondent présents. Ce dernier, composé de trois officiers dont le métier sera tacticien, ingénieur ou scientifique, évolue en même temps que votre perso, et offre diverses compétences (attaque, défense, soutien) selon sa composition. Bref, les premières heures de jeu sont, comme je l'avais souligné dans une précédente preview, agréables. Mais, si le titre s'en sort bien côté examen de surface, les choses se gâtent rapidement lors de l'étude approfondie.

« Derrière sa belle façade, Star Trek Online est aussi vide que l'espace intersidéral qu'il veut nous faire arpenter. »

Éteignez-moi ces incendies !

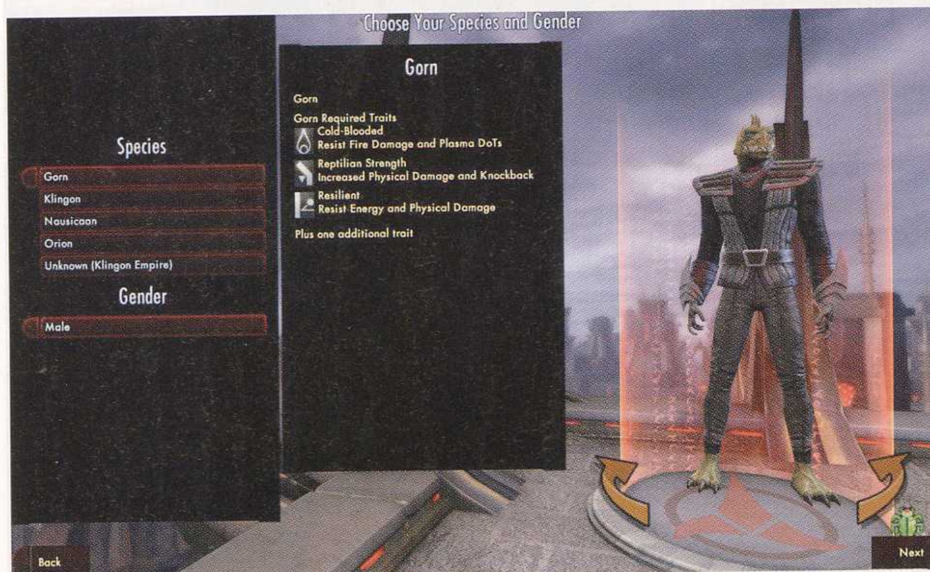
Derrière sa belle façade, Star trek Online est aussi vide que l'espace intersidéral qu'il veut nous faire arpenter. Sur le fond, on se lasse vraiment très rapidement du PvE. Les phases au sol se révèlent trop brouillonnes pour y prendre un quelconque plaisir, et la facilité abrutissante affichée par le jeu enfonce le clou. En effet, les boss se font très rares et la mise en groupe automatique des joueurs lorsqu'ils arrivent dans une zone de mission, qui semblait au départ être une bonne idée, affaiblit encore le challenge. Pire ! Ce système fait perdre à ce MMO une partie de son aspect sociable. Souvent, les gens vont et viennent sans même un « bonjour » ! Et la facilité des missions réduit les interactions tactiques du groupe au minimum. Mais, au-delà de ces gros défauts de fond, ce qui m'aura fait le plus rager, c'est bien la forme ! Pas une soirée sans une déconnexion de serveur ou une mission qui ne se charge pas correctement. Et le trophée du foutage de gueule revient à la traduction française, proprement honteuse pour un titre avec abonnement ! Traduire la compétence Suppressing fire (Tir de suppression) par Suppression d'incendie, c'est juste extraordinaire ! Pour tout vous avouer, j'ai dû repasser en version anglaise tellement certaines descriptions étaient incompréhensibles. Au final, qu'en dire ? Les fans se jetteront probablement dessus quoi qu'il arrive. Pour les autres, franchement évitez, à moins d'une nette amélioration dans les mois qui viennent.

KRACOUKAS



AVIS DE LUCKY

Plus encore que Kracou, je me suis ennuyé dès les toutes premières heures de jeu. Des phases au sol pénibles et des arbres de compétences flous ne m'auront pas convaincu. En revanche, si niveau quêtes, le contenu du jeu est assez dérisoire, chacune d'elle est finement scénarisée, les Trekkies vont au moins apprécier ça.



J'aurais voulu être… un lézaaaaaard !



Il manque un morceau à votre station orbitale, non ?

Genre FPS
Éditeur THQ
Développeur 4A Games
Âge conseillé Adulte
Site http://www.metro2033game.com/fr
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique compatible DirectX 10
Texte & voix en français

VODKA SANS GIN NI TEQUILA

Metro 2033

Ah, la Russie : son tord-boyaux mythique, ses gambettes d'1 m 70, sa saucisse et son marteau... Ça laisse rêveur, hein ? Sauf qu'en 2033, bah, tout cela n'existe plus. Faudra se consoler avec les rames fantômes et les rats mutants !

EN RÉSUMÉ

Il n'y a pas si longtemps, on pensait tous que Metro 2033 était passé à côté de son sujet. Raté : c'est très chouette. Ne dit-on pas que les plus belles histoires sont celles qui commencent mal et qui finissent bien ?

PLUS
- Une morosité communicative
- La touche ésotérique
- Le système D

MOINS
- Le scénar pas très clair
- Une I.A. pas toujours au top
- Un graphisme un peu « console »

VERDICT 16/20

C'est un phénomène sociologique rarissime, mais il arrive de temps à autre qu'un FPS moderne s'affranchisse du carcan de la bannière étoilée pour nous enrôler dans le camp d'en face. Lequel ? Celui des Russes et des slaves en général, qui, lorsqu'ils ne sont pas mandatés pour embraser Washington D.C., revêtent dans le meilleur des cas les oripeaux de l'indic – donc du traître à la patrie, tel Sergueï dans Modern Warfare 2. Par sa seule existence, et dans la continuité d'un S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Metro 2033 vient donc pourfendre cette injustice d'un autre âge. Son scénar, suintant la guerre froide et l'ex-Union soviétique par tous les pores, nous immisce dans un sous-sol moscovite où s'entassent les rescapés d'un fatal holocauste nucléaire... essayant tant bien que mal de résister aux assauts incessants de mutants qui pullulent à la surface. En temps normal, on aurait déploré qu'un jeu de tir subjectif se résume à un long couloir noir sans relief ni aspérités. Mais quelque part, le parti pris – la pirouette ? – claustrophobe de Metro se soustrait astucieusement à la polémique...

Rencontre du 3e type

Au cœur de ce triste foutoir, on incarne le jeune Artyom, tributaire d'une destinée porteuse d'espoir pour l'ensemble de l'humanité. Une Apocalypse, un Élu, une Prophétie : encore et toujours le même leitmotiv ? Uniquement sur le papier. Car le film des péripéties, aux antipodes de la linéarité, nous entraîne souvent là où l'on ne pensait pas forcément aller. Après un premier contact avec le bestiaire mutant, la quête initiatique nous invite à en découdre avec les bandes de brigands qui sévissent dans les tréfonds de la RATP locale. Raclures ou pas, le simple fait de les flinguer a quelque chose d'un pincement au cœur, tant la race humaine, telle une peau de chagrin, s'atrophie de jour en jour... Et au moment même où l'on s'attend à recroiser nos amies les bêtes, le destin nous bazarde



On ne peut pas reprocher aux IA de ne pas être agressives. Il arrive néanmoins qu'elles vous laissent filer en vous faisant face à cinquante centimètres...



À l'extérieur, ne vous abandonnez pas à une rêverie contemplative : les réserves de masques à oxygène sont limitées.





Un Ruskov, un vrai de vrai, fier de son « identité nationale ».

« Le destin nous bazarde en plein milieu d'un incroyable conflit opposant deux factions totalitaires de sinistre mémoire. »

en plein milieu d'un incroyable conflit opposant deux factions totalitaires de sinistre mémoire. La bienséance nous interdit d'en dire plus sur ce point de bascule. Alors retenez juste que Metro est constellé de fulgurances scénaristiques de ce type, prouvant, si besoin est, qu'on n'a pas affaire à un ingrat. Qui dit fulgurance dans le fond dit aussi inspiration dans la forme. Exemple : à un moment, le script exige de porter sur son dos un orphelin livré à lui-même. Et là, magie : on réalise que ce supplément de poids pèse sur le maniement d'une souris devenue soudainement plus pataude. « À table, le repas est servi ! », semblent alors ricaner les rôdeurs régnant dans les profondeurs souterraines.

Ra-Ra-Raspoutine !

Et puisqu'on en parle, précisons que vous aurez vite fait le tour d'une faune radioactive scindée en cinq ou six espèces grand max. Seulement ? Nous, on trouve que c'est bien assez. Et puis ça illustre parfaitement le concept darwiniste de sélection naturelle maintes fois cité au cours de l'odyssée (eh oui, c'est loin d'être un jeu illettré). Toutefois, la science ne fait pas tout : à l'instar de F.E.A.R. 2 Project Origin, Metro 2033 est teinté de cette laque d'ésotérisme garante d'apparitions fantomatiques et d'effets paranormaux en pagaille. Bref, ça fait beaucoup de choses à la fois pour une trame qui a tendance à s'alambiquer sur les bords, tant et si bien qu'à la fin, on ne se souvient plus trop comment on est passé d'une péripétie à l'autre. Ceci dit, l'ensemble sonne juste grâce à une flopée de détails superimmersifs : l'armement archaïque et le système de troc où les balles de petit calibre servent de monnaie d'échange façonnent de fait un Système D assez crédible. Et il y a surtout cette ambiance morose, sans artifice, se passant volontiers de musiques grandiloquentes pour souligner les instants de tension, leur préférant une balade tristounette jouée à la guitare. En clair, Métro traîne dans son sillage ce spleen typiquement slave qu'on appelle mélancolie. Ce vague à l'âme n'a pas de prix.

BAT

PREVIOUSLY IN METRO 2033

Contrairement à la plupart des productions à forte connotation hollywoodienne, Metro 2033 ne développe aucune obsession pour le « cliffhanger » gratuit. Cela ne signifie pas que le jeu n'a aucun rythme. Ça veut juste dire que les développeurs ont tranché en faveur d'un climat dépressif s'étendant sur la durée, plutôt que d'empiler les sempiternels boss de 15 mètres de haut sortant de n'importe où. C.Q.F.D.



À Moscou, une victoire se fête en levant le coude. Na zdorovie !



Besoin de munitions ? Servez-vous, il n'en fera plus rien !



Le genre de visions dont Metro raffole. Rêve ou réalité ?



Vous vous souvenez des champignons atomiques dans World in Conflict, en 2007 ? Ben, c'était juste cent fois plus beau !

Genre STR
Éditeur Square Enix
Développeur Gas Powered Games
Âge conseillé 7+
Site www.supremecommander2.com
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.6 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Supreme Commander 2 n'est plus tout à fait Supreme Commander. Certes, ce second épisode a beaucoup gagné en simplicité, mais il a surtout énormément perdu en caractère. C'est trop triste !

PLUS

- Le zoom incroyable
- Les arborescences de développement
- Bien optimisé

MOINS

- Très moche !
- Le système économique
- Les scénar de la campagne

VERDICT 13/20

CHRIS TAYLOR PETITE CUVÉE

Supreme Commander 2

– Mais que c'est moche !, s'écria Lucky en jetant un œil sur mon écran. Qu'est-ce donc ?
– Supreme Commander 2, lui répondis-je. Tu veux essayer ? Tiens, prends ma place, moi je vais aller tailler la haie de mon jardin.

Supreme Commander 2 pique les yeux ! Des unités dessinées à la truelle, des couleurs fadasses, des environnements désespérément vides et des effets un tantinet périmés, le dernier né de Chris Taylor m'a visuellement fait de la peine (malgré de nettes améliorations dans la dernière version testée). En soi, je ne m'en offusque pas. Primo, parce qu'a contrario du premier opus, le jeu tourne merveilleusement bien sur une machine « vieille » de deux ans ; deuxio, parce que le joueur à qui s'adresse ce genre de STR hardcore se fiche autant des graphismes que des bienfaits des courgettes pour la santé, ou des effets néfastes du soleil sur la peau (soleil qu'il ne voit d'ailleurs que rarement). Excusez-moi... Sonnerie de téléphone, Chris Taylor au bout du fil : « Pardon ? Vous comptiez séduire un public plus large ? – Tut, tut, tut... » O.K., oubliez ce que j'ai dit plus haut. Je suis offusqué !

Trop cool Raoul

Les équipes de Gas Powered Games se seraient-elles aperçues qu'elles devraient manger des pâtes au beurre six jours par semaine si elles proposaient à nouveau un STR aussi complexe et gourmand que le premier opus ? Soit. Moi aussi, la perspective d'une cure de pâtes me stresserait. D'ailleurs, en parlant de gourmandise, je vous le disais plus haut, ce nouvel épisode a été optimisé et tourne sans accrocs sur mon vieux bi-cœur bardé de 2 Go de Ram et d'une 8800 GTX. Côté complexité, avouons que Chris Taylor et ses équipes n'ont pas chômé non plus ; ils ont d'ailleurs pensé à plusieurs solutions pour simplifier un peu le schmilblick. Par exemple, le développement technologique et militaire s'articule maintenant autour d'une arborescence à cinq branches : terrestre, aérien, naval, structure et unité de commandement blindé. En début de partie, cinq à six unités



Du côté du pathfinding, c'est beaucoup mieux dans cette version test...



... tout comme les textures et le détail des unités. C'est déjà ça !



Attention, Supreme Commander 2 n'est pas vendu avec la loupe de rigueur.



Aperçu du tableau des arborescences. Un bon point pour le coup.

« Le graphisme minimaliste et le rythme de jeu très lent font de Sup Com 2 un titre à ne pas mettre entre toutes les mains. »

seulement sont disponibles chez chaque joueur. Pour acquérir des troupes plus puissantes et développer des améliorations technologiques, il faut se lancer dans la recherche grâce à la construction de bâtiments spéciaux. Sans être réellement innovant, ce système marche très bien. Il pousse à faire des choix cruciaux très tôt, pimentant un peu des débuts de parties mollassons. Autre idée judicieuse (dans cette optique de simplification s'entend) : la refonte du système économique. Exit la très-coûteuse-en-paracétamol gestion des flux de Supreme Commander, souhaitez la bienvenue à une mécanique beaucoup plus traditionnelle. Ainsi, je récolte des ressources – le Mass et l'Énergie – puis je produis des unités avec ce que j'ai amassé, et basta.

Entre deux chaises

Pour séduire le tout-venant, rajoutez à ça une vraie campagne de fou made in Square Enix... Ah non, pardon, le scénar est mièvre au possible ! Je me suis même demandé un moment si GPG n'avait pas tenté de conquérir les gameuses de 13 ans à coups de mélodrames sur fond de combat intergalactique. Pour être un peu plus précis, sachez que vous aurez droit à une vingtaine de missions (de 15 à 35 minutes) réparties sur trois mini-campagnes. Supreme Commander 2 est donc réellement plus accessible que son ascendant, sans que, comme Chris Taylor nous le disait il y a quelques semaines (voir interview dans le numéro 227), il n'en devienne un jeu simple. Rien à voir avec un STR « accessible », au sens où le plaisir est immédiat ou presque. Le graphisme minimaliste (les unités sont peu reconnaissables) et le rythme de jeu très lent (les départs sont souvent laborieux) font de Supreme Commander 2 un titre très particulier, à ne pas mettre entre toutes les mains. À vrai dire, à part entre les mains des fans absolus de sieur Chris Taylor (y en a quelques-uns quand même), je ne vois pas. Et même eux, comme moi, risquent de pester contre la refonte du système économique ou devant des missions plus courtes, mieux rythmées, mais beaucoup moins épiques. Frustrant.

SUNDIN



L'AVIS DE SAVONFOU

Arrêtons de faire de la « différence » un argument marketing. Je ne jette d'ailleurs pas la pierre à Chris Taylor pour avoir opté pour un système économique plus conventionnel. En revanche, je reprocherai plus volontiers à Supreme Commander 2 son gameplay fossilisé depuis 1995 et sa tronche digne d'un enterrement dans la banlieue de Varsovie.



Jolie cette petite Venise, non ? Profitez-en bien car ces bâtiments-là, vous ne pourrez pas les construire ! Ils ne sont là que pour vous faire bisquer, on ne joue pas avec !

Genre Gestion
Éditeur Ubisoft
Développeur Related Designs et Blue Byte
Âge conseillé 7+
Site http://anno.fr.ubi.com/pc
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Dual Core, 2 Go de Ram carte graphique 8800 GTX ou supérieur
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Comme à l'accoutumée, cet add-on de Related Designs sent l'arnaque. En effet, l'extension Venise n'est, grosso modo, qu'un prétexte honteux pour vendre le multi d'Anno 1404 au prix fort. Ça fait mal au cœur.

PLUS
- Du multi...
- ...jouable à tout plein
- Quinze scénarios inédits

MOINS
- 30 euros ?
- Mais quelle arnaque !
- Sans rire, 30 euros ?

VERDICT 09/20

NE VIENS PAS VOIR LES GONDOLES À VENISE

Anno 1404 : Venise

À l'instar de Related Designs, j'ai décidé de vous offrir le minimum syndical. Je vous promets donc un test monotone et triste à faire pleurer un poisson clown. Surtout ne me remerciez pas, tout le plaisir est pour moi.

Partant de l'idée qu'un add-on codé sans imagination aucune mérite test à sa mesure, je m'engage à écrire le texte le plus plat de toute l'histoire de la presse jeu vidéo. Attention donc, ce texte contient un nombre proprement effarant de répétitions, d'itérations des verbes « être » et « avoir » et de tournures de phrase dignes d'un élève de cours élémentaire. Bonne lecture.

Mort cérébrale

Anno 1404 Venise est un add-on pour Anno 1404. Pour mémoire, ce célèbre jeu de gestion sorti en 2009 faisait suite à Anno 1701, lui-même successeur d'Anno 1503 qui, en son temps, avait hérité d'Anno 1602. Au lancement d'Anno 1404 : Venise, on remarque que l'écran de titre n'est plus le même : maintenant, Venise est écrit... en grosses lettres. Ici, il est enfin possible de jouer en multijoueur. Et bien que les extensions Anno 1503 : Trésors, monstres et pirates et Anno 1701 : La malédiction du dragon permettaient déjà de jouer en multijoueur à Anno 1503 ou 1701, je ne m'y attendais pas du tout. Si j'étais mauvaise langue, je dirais que Related Designs est un développeur feignant qui n'a produit que trois jeux en sept ans, et s'est toujours arrangé pour vendre son multi après sa campagne solo, histoire de piller ses fans sans trop se fouler. Mais je ne suis pas comme ça : le multi, c'est super. En plus, on peut désormais jouer les gestionnaires à quatre dans la même colonie. Ainsi, on se marche sur les pieds et l'on n'arrive à rien ! C'est trop rigolo. Sinon, pas de nouvelle campagne ici, ni de vrais nouveaux bâtiments. Je cherche encore le rapport entre cette extension et Venise. Ah mais si, j'ai trouvé ! Parfois certains PNJ ont une ville bâtie sur l'eau. C'est joli. Et puis, on a quand même droit à quinze nouvelles missions, dont cinq qui ne sont pas trop faciles. C'est génial. Bref, Anno 1404 : Venise est une incroyable surprise qui devrait bouleverser la face du monde.

LUCKY



Même en prenant de la hauteur, c'est toujours aussi laid.





Quelles belles couleurs chatoyantes !

Genre Action / Aventure
Éditeur Deep Silver
Développeur Sproing
Âge conseillé Adulte
Site http://cursedmountain.deepsilver.com
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Un cœur bien accroché + des yeux qui ne voient pas grand-chose + des oreilles qui n'entendent pas...
Texte & voix en français

HISTOIRE DE FANTÔMES CHINOIS

Cursed Mountain

Pourquoi ? Oui, pourquoi, parmi les quelques titres alléchants que la Wii avait à nous offrir, c'est ce Cursed Mountain tout moisi qui a été choisi pour une adaptation... Ah ça, merci du cadeau !

Petite devinette : deux alpinistes de renom, les fougueux Éric et Franck Simmons, partent à la recherche d'un mystérieux artefact caché dans une montagne de la chaîne himalayenne... Franck tombe dans un trou et disparaît sans laisser de traces. Que reste-t-il ? Il reste Éric, bien sûr, très inquiet pour son imbécile de frérot, et Cursed Mountain, un jeu mélangeant action et aventure, qui va tenter de faire germer la peur dans nos petits esprits étriqués. Et c'est vrai qu'en soit, le pari n'est pas tout à fait perdu. Oui, vous aurez peur ! Peur que cette horreur puisse un jour venir se poser sur votre bureau ! Un verdict dur, certes, mais j'ai eu beau chercher des heures durant, bravant les dialogues creux et les énigmes à la portée d'une moule de bouchot, je n'ai rien trouvé qui puisse sauver ce malheureux portage du naufrage. Tout au plus pourra-t-on relever une idée de départ pas inintéressante. En effet, le choix de l'Himalaya, lieu emprunt de mysticisme, comme cadre pour une histoire de fantômes, avait bien un certain charme. Seulement, la manière dont tout cela a été mis en scène se révèle vraiment digne des productions les plus misérables de notre temps !

Un poil dans la main

Alors, bien sûr, je pourrais vous parler de cette atmosphère horrifique aussi angoissante qu'un épisode de Chapi Chapo, ou de ces environnements montagneux qu'on croirait modélisés par une classe de maternelle, mais c'est pourtant cette interface vide et minimaliste qui gardera ma préférence. Elle résume bien, à elle seule, le peu d'efforts consentis par nos amis de Deep Silver pour développer leur jeu : quand on voit un inventaire qui s'apparente à une huitaine de grosses cases affichées plein écran, ou un journal de bord, lui aussi plein écran, avec pour seul habillage du texte sur un fond uniforme... Franchement, était-il possible de faire plus insipide ? J'en doute. Et j'ose à peine vous parler du gameplay... Si ? Ben, que voulez-vous que je vous dise, c'est comme le reste : des mécaniques de jeu simplistes et convenues au possible ! La progression à travers ces pseudos villages hantés est linéaire et répétitive à souhait, et les quelques fantômes qui tenteront de vous barrer la route ne tiendront pas plus de deux rounds devant la puissance de votre piolet magique... Ah ouais ! Je ne vous l'avais pas dit ? Effectivement, vous avez un piolet magique. Probablement la seule goutte de fun dans cet océan de médiocrité.

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Passez votre chemin ! Le seul moment de gloire que Cursed Mountain connaîtra jamais sera d'avoir réussi à occuper une pleine page de test dans ce Joystick numéro 229. Ce n'est déjà pas si mal...

PLUS
- Un scénario original
- Facile à prendre en main
- Ne coûte que 30 euros...

MOINS
- Laid à pleurer
- Répétitif
- Difficulté dérisoire

VERDICT 5/20



NEWS 78
Kracoukas nous donne ses premières impressions sur la bêta fermée d'Allods. Des étoiles brillent encore dans ses yeux.

Édito

PAR LUCKY

Demain c'était déjà hier

Hier, quand je m'imaginais le futur en surfant sur de dispendieux services minitel high-tech, je trouvais parfaitement concevable de penser téléportation ou implant électronique. Cela dit, je n'ai pas songé une seconde à la dématérialisation, même durant les prémices du MP3. Pourtant, aujourd'hui, les plateformes de téléchargement en tout genre se multiplient et la guerre fait rage. Quand GOA semble renoncer aux jeux Free 2 Play, d'autres comme BigPoint se targue d'une ascension fulgurante avec un million de comptes en un an ; et je passe sur les portails dédiés aux téléphones façon Zaoza. Mais pour la distribution de jeux PC commerciaux, les places sont chères. Néanmoins, Good Old Games et Metaboli ont réussi à se faire une place dans l'ombre de Steam, en proposant des offres complémentaires à l'e-store de Valve. Désormais, Desura pourrait trouver sa place à leurs côtés en prenant le mod pour cheval de bataille. Le futur est vachement sournois en fait. Vous n'avez même pas pensé à un truc que paf ! Il existe déjà.





World of Warcraft ■ Mon petit coup de gueule perso

Blizzard a la gâchette facile

Imaginez la scène : vous jouez à Left 4 Dead. Vous êtes tellement skillé que les zombies semblent se dissoudre dès qu'ils entrent dans votre champ de vision. En un mot : vous avez la classe internationale. Seulement voilà : soudain un boomer farceur grogne dans votre dos ! Ni une, ni deux, vous faites volte-face pour shooter… en plein dans la tête du brave Bill qui meurt en vous maudissant. Damned. Pourtant vous avez une excuse : il y avait un boomer ! Eh bien récemment, c'est l'ami Blizzard qui a eu la gâchette facile. En effet, quelques heures à peine après l'apparition du Roi Liche sur World of Warcraft, Ensidia, la guilde numéro 1 mondiale le massacre avec classe et réalise ce que l'on appelle dans le jargon un « World First ». Dans l'ombre, l'ami Blizzard trépigne car le combat ne s'est pas passé comme prévu. En effet, certains blocs de glace qui devaient pourrir la vie des joueurs ont mystérieusement « éclaté » en cours de combat… Résultat : la guilde Ensidia est bannie pendant 72 heures pour avoir « exploité un bug en lançant des bombes de saronite qui ont fait exploser lesdits blocs de glace ». Pour vous situer le truc : personne n'utilise des bombes de saronite, trop faibles. Pour Blizzard c'est donc forcément que la guilde a voulu faire bugger le combat. L'incompréhension et la colère gagnent les rangs d'Ensidia. Alors sur www.ensidia.com, Kungen, leader de la formation, démontre par A + B que le voleur de son raid utilise ce genre de bombes depuis au moins un an pour tous les affrontements, et que la sanction n'a donc pas lieu d'être. Blizzard fait la sourde oreille et retire à la guilde son « First Kill » sur Arthas. Quand on sait, d'après le développeur même, que seuls 30 % des nouveaux joueurs de WoW persistent après le niveau 10, est-il vraiment nécessaire de dégoûter en plus les pionniers du jeu ? Je vous laisse seuls juges.

> La guilde Ensidia est bannie pendant 72 heures pour avoir « exploité un bug »

NEWS 82
Savonfou est allé traîner sa souris du côté de la bêta de Desura, un « Steam wannabe » dédié aux mods et jeux indé...

TRY AGAIN 84
Petit retour sur le mode multi de Bioshock 2, qu'un an auparavant on nous vendait comme une petite merveille.

TRY AGAIN 86
Le mode multijoueur d'Aliens vs Predator de Rebellion est-il le digne successeur du génial multi d'AvP 2 ?

Stargate Worlds ■ Une brève où l'on apprend que la vie n'est pas facile

À la porte, les étoiles !

Si les médias ne ratent jamais une occasion de rappeler que les jeux vidéo transforment les enfants en psychopathes asociaux, ils ne précisent jamais assez que les jeux « traditionnels » leur remplissent la tête de coton. Prenons le Monopoly par exemple. Vous pouvez passer un dimanche après-midi entier à vous faire plumer par votre grand-mère, être endetté jusqu'au cou sans pour autant faire banqueroute. La partie se joue comme ça à l'infini. Votre gestion est catastrophique, vous perdez des milliards, mais non, il faut jouer avec mamie jusqu'à sa mort. Retenez bien ça : la vie n'est pas une partie de Monopoly ! Et cette leçon, Cheyenne Mountain l'a apprise à ses dépens. Ainsi, quand Stargate Worlds devait sortir fin 2008, le boss de la firme annonçait à son investisseur Firefly que : « Ooops, on a mangé tout le budget,



on ne peut plus finir le jeu ». Généreux, l'éditeur propose une rallonge (les employés de Cheyenne n'ont rien touché pendant des mois), et fin 2009, voilà que revient le couplet du « Ayééé ! On a tout remangé le budget sans finir le jeu ». L'info la plus prévisible de l'année a donc fini par tomber : l'aventure se termine pour le MMORPG Stargate Worlds. La vie, c'est pas du Monopoly j'vous dis !

The Haunted ■ Billet pour la gloire

Attention : citrouille tueuse

Tutu- tutu- tutuuuu ! [Raclement de gorge] Joueuses, joueurs ! Après avoir amassé de multiples prix tout au long du concours Make Something Unreal, The Haunted vient de remporter l'ultime récompense de l'événement. L'équipe vient ainsi de décrocher 50 000 dowlaaarze (en ricain dans le texte) et une licence commerciale pour l'Unreal Engine 3. Pour fêter ça, et surtout profiter de ce Left 4 Dead / Killing Floor-like tant qu'il est gratuit, ruez-vous sur la version mod ! (UT3 requis).



Voilà une citrouille qui vaut son poids en dollars !

BRÈVES

Léa passion ennui

Un communiqué tout à la fois laconique et enthousiaste, confirme le développement d'un Léa Passion [quelque chose] 100 % online chez Ubisoft. Pour l'heure, nous avons peu d'infos sur ce beau projet kikoophile et rassurez-vous, nous n'en cherchons pas.



La même chose !

Aveuglé par les reflets de son étincelante armure d'optimisme, le président de SquareEnix, Yoichi Wada, a récemment affirmé que la firme avait beaucoup appris de Final Fantasy XI, et pensait pouvoir sérieusement concurrencer World of Warcraft avec FFXIV. Je ne sais pas ce qu'il prend au petit-déjeuner, mais ça lui donne un moral d'acier.



Pour la blague

Pour cause de flagrant délit de glande, GOA a dû rendre ses serveurs de Dark Age of Camelot à Mythic. Mais voilà ! Histoire de quitter la scène comme ils l'ont occupé, nos amis se sont plantés, et sur deux serveurs, le développeur a dû restaurer des sauvegardes vieilles d'une semaine. Une fin... mémorable.

Allods Online ■ Tout vient à point…

MA NOUVELLE CONQUÊTE EST UNE POUPÉE RUSSE

Les studios Nival sont de sacrés entremetteurs. Il y a quelque temps, ils m'avaient présenté Heroes of Might & Magic 5. Résultat : une idylle de plusieurs années. Aujourd'hui, c'est Allods Online qui vient me faire du pied. Alors, nouveau coup de cœur ou coup d'un soir ?

Mon histoire avec Allods Online, c'est d'abord et avant tout celle d'une douloureuse rupture amoureuse. Elle s'appelait Runes of Magic et m'a brisé le cœur ! À ses débuts, la belle était envoûtante : des courbes superbes, des couleurs chatoyantes. Et puis, quel argumentaire de séduction judicieusement choisi : « Je suis gratuite ! Regarde comme je suis gratuite ! T'ai-je déjà dit que j'étais GRA-TUI-TE ? » Pourtant, ces débuts prometteurs laissèrent vite place à une certaine lassitude : après un add-on sans grande envergure, j'ai dû me résoudre à l'accepter : RoM, comme j'aimais à l'appeler, n'arrivait plus à me surprendre ! Que faire ? Imiter tous ces vieux couples qui ne sont plus unis que par la force de l'habitude ? Ou accepter les avances de cette catin de World of Warcraft, aux prestations certes impeccables, mais dont les tarifs continuaient à me laisser perplexe ?

ENFIN UN PEU DE CHANGEMENT !

Je l'avoue, j'allais craquer, quand ma route croisa celle d'une jeune Russe pleine d'avenir : Allods Online ! Et la petite nouvelle a marqué tout de suite sa différence, en faisant montre dès le premier rendez-vous d'une véritable identité graphique et historique. Bien sûr, j'en connais déjà qui, à la vue des quelques captures disséminées sur ces pages, vont hurler au plagiat. Et je le reconnais volontiers : le choix des couleurs, le design cartoonesque des personnages font immanquablement penser à WoW. Toutefois, il serait dommage de se braquer pour si peu, car les fameux allods de ce titre, îlots de terre perdus dans l'astral, vestiges d'un monde à mi-chemin entre révolution industrielle galopante et conservation des anciens cultes magiques, présentent une variété d'architecture et de décors que l'on a peu l'habitude de voir dans un Free 2 Play.

MOI ORC, TOI GUERRIER

Les développeurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de présenter les navires astraux très tôt dans le jeu. Ces appareils, mi-galions mi-vaisseaux spatiaux, assurent la liaison entre les différents îlots et vont fonctionner un peu comme une carotte que l'on agiterait sous le nez du joueur débutant en lui disant : « Allez, mon gars, plus que 35 niveaux et tu pourras avoir le tien ! ». Mais abordons d'abord les classiques mais indispensables choix de départ que sont la classe, la race et la faction. Point de surprise ici, les codes du MMO sont respectés à la lettre, avec deux factions qui s'opposent, trois races disponibles pour chacune et huit archétypes de classe, qui couvriront tous les styles de jeu. Tout cela nous donnera des schémas de progression très ouverts, qui nécessiteront un minimum d'anticipation afin de ne pas totalement rater son build. Une remarque à ne pas prendre à la légère car autant vous le dire tout de suite, le levelling des vingt premiers niveaux sera du genre fastidieux et chronophage.

TOUJOURS PLUS D'XP

Le problème ne viendra pas des zones à visiter, plutôt variées, ni même des quêtes, pas très originales certes, mais ni plus ni moins intéressantes que dans n'importe quel autre MMO du même tonneau. Non, le problème viendra de cette expérience si dure à capitaliser que vous aurez l'impression de progresser au rythme d'une tortue paraplégique. Dans la même veine, l'absence de monture fera tache. La ville de Nezebgrad, par exemple, est réellement immense et une paire de papattes de plus ne serait clairement pas un luxe pour la parcourir. Enfin, pour clore le chapitre des trucs chiants qui font râler, l'interface aurait gagné en clarté avec une carte grand format, un poil plus précise. Les icones des PNJ se confondent souvent les uns avec les autres, si bien qu'il devient difficile de repérer un éventuel commanditaire. Des galères qui s'effaceront pourtant avec l'arrivée du



Assis ! Debout ! Couché ! Pas bougé ! Gentil scorpion, gentil !



Le Boss du labo 13 ! Qui a dit que les savants fous étaient tous des vieillards chétifs ?

Pff... Y a encore la queue au bureau de poste !

niveau 20, à partir duquel on passera d'un gameplay presque entièrement PvE à quelque chose de beaucoup plus ouvert.

PERSÉVÉREZ ET VOUS VERREZ

Ici, le niveau 20 est le sésame vers un monde de plaisir et de variété ! Quelle que soit votre faction d'adoption, vous pourrez quitter l'Allods qui vous a vu grandir pour rejoindre la « Terre Sacrée ». Et là, il y en aura pour tous les goûts. Des zones mélangeant PvE et PvP, où il faudra être autant à l'affût des monstres errants que d'éventuels groupes de la faction adverse. Des arènes ou des mini-jeux fort sympathiques, tel le goblinball, version un brin hardcore de notre football avec un pauvre gobelin en guise de balle. Bref, un contenu qui n'aura plus rien à envier à beaucoup de titres payants. Sans parler du véritable atout charme d'Allods, cette fameuse carotte qui prendra forme autour du niveau 35 au prix d'une série de quêtes pas piquées des vers. Oui, ces jolis navires astraux, vous pourrez les acquérir et les utiliser pour partir à la conquête de l'espace avec vos amis. Le gameplay oscillera alors entre chasse aux trésors et actes de piraterie, où la capacité de chacun à gérer son poste, qu'il soit navigateur ou canonnier, sera primordiale. Mon seul regret finalement sera de voir arriver cet aspect si tard dans le jeu. Cela étant, Allods Online se place incontestablement un cran au-dessus de tout ce qui s'est fait en termes de Free 2 Play jusqu'à aujourd'hui et pourrait même venir chatouiller bon nombre de productions payantes.

KRACOUKAS

> « À partir du niveau 20, un monde de plaisir et de variété s'ouvre au joueur avec la Terre Sacrée ! »



Deux heures d'instance pour finir écrasé comme une crêpe par le bourreau astral.



Ah ouais, il a de la gueule, votre feu de camp !

FREE 2 PLAY

Chez Joystick, on ne recule devant rien pour vous trouver des titres tout beaux et surtout tout gratuits. La semaine dernière encore, j'étais à Val Thorens, à l'assaut des plus hauts sommets dans un froid glacial en quête de la perle rare. **PAR KRACOUKAS**


En garde !

RUNES OF MAGIC

La réplique ne s'est pas fait attendre. À peine venais-je de lui annoncer notre rupture (voir la preview d'Allods Online pour les détails), que RoM se lançait dans un vaste plan de reconquête. Qu'il s'agisse d'un sursaut d'orgueil ou d'une véritable volonté de recoller les morceaux, le chemin de la séduction s'annonce pentu ! La belle m'avait déjà promis monts et merveilles avec son dernier add-on, la prophétie elfique, pour finalement accoucher d'un contenu plutôt famélique. (Les elfes comme nouvelle race ! Franchement, les gars, quelle trouvaille !). C'est donc avec circonspection que j'accueille Fall of the Demon Lord, un gros papatch qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes, et en avril cette fois, le second add-on du jeu, baptisé The Elder Kingdom. L'un et l'autre viendront gonfler le contenu haut niveau, avec de nouvelles compétences élites, de nouveaux équipements pour les guildes, comme les armes de siège, et bien sûr, des kilomètres de nouvelles instances PvE et PvP. La limite de niveau sera quant à elle repoussée à 60. Enfin, pour ceux qui voudraient se mettre aux langues étrangères, sachez qu'une version polonaise du jeu devrait voir le jour courant mars.

Site : www.runesofmagic.com/

Interstellar Marines : Bullseye

Comme moi, vous passez pour un gros noob à Modern Warfare 2 ? Votre skill misérable fait rejaillir la honte sur vous, votre famille, vos amis et vos collègues de travail ? Ne désespérez pas ! Le chapitre trois d'Interstellar Marines, sous-titré Bullseye, vient de sortir et son principe va vous redonner le sourire. Cela se présente comme un stand de tir futuriste. Là, vous devez shooter sans autre forme de procès des cibles d'argile, selon différents scénarios (cachées derrière des otages, en mouvement, camouflées). C'est nerveux, particulièrement addictif et après quelques jours d'entraînement intensif, vous pourrez vous remontrer sur les serveurs Steam sans craindre le déshonneur. **Site : www.interstellarmarines.com/game/bullseye/**





Canaan Online

Eh non ! Canaan n'est pas le cousin coréen du célèbre inspecteur interprété par Clint Eastwood, mais bien un MMORPG édité par gPotato, qui vient de sortir de sa phase de bêta-test. Il est gratuit, bien sûr, mais a également cette particularité d'être jouable via n'importe quel navigateur web. Pour parler clairement, vous pourrez y traîner vos guêtres discrètement au taf sans installer de client de plusieurs gigaoctets. L'ensemble est assez classique en termes de contenu : quatre classes disponibles (guerrier, mage, prêtre et voleur), un bon millier de quêtes à réaliser seul ou entre amis et moult activités sociales, comme la possibilité de monter son magasin pour échanger des poneys ou des boucles d'oreilles. Si le style kawaii vous fait vomir, passez votre chemin...

Site : http://canaan.gpotato.eu/

MODS

Pas besoin de déployer des trésors d'ingéniosité pour s'éclater. Avec Defend Unreal Territories, vous pouvez laisser libre court à votre instinct le plus basique. Et c'est notre petit défouloir du mois ! **PAR CYD**



Defend Unreal Territories

Pour ceux qui ne connaissent pas le mod Tower Defense pour Warcraft III, son concept est simple, il tient d'ailleurs sur un ticket de métro. Les équipes de joueurs doivent exterminer des flots de monstres de plus en plus puissants et qui se déplacent d'un point A vers un point B. Oui, c'est idiot, mais terriblement addictif. Notez que des passionnés se sont inspirés de ce système de gameplay pour créer Defend Unreal Territories sous Unreal Tournament 3. Ici, le joueur doit empêcher des créatures d'atteindre leur objectif. Et au fil des combats, il gagne en puissance et en compétences. En gros, vous devenez plus rapide, infligez des dégâts supplémentaires et disposez de davantage de points de vie pour flinguer encore plus de monstres. Vous trouvez ça trop basique ? Retournez donc entraîner votre cerveau sur votre DS pendant qu'on s'amuse avec de vrais jeux fun !

Site : http://defend-ut.com/
Tourne sur : Unreal Tournament 3

DÉVELOPPEMENT **100%**





Naruto : Naiteki Kensei

Sortie en début d'année, la total conversion pour Half-Life premier du nom, Naruto : Naiteki Kensei – NNK pour les intimes – propose d'incarner quatre protagonistes tout droit sortis du manga, à savoir : le mystérieux Kakachi, la chouineuse Sakura, le beau gosse Sasuke et l'optimiste Naruto. Côté option, cela reste basique avec du deathmatch et du team deathmatch. Au fil des versions, les créateurs de NNK implémenteront de nouveaux personnages et modes de jeu. Sachez que le gameplay des combats se divise en trois aspects distincts : les coups au corps à corps, l'utilisation d'armes et un système de jutsu tout aussi tordu que dans l'animé. Contrairement au manga, vous n'aurez pas à emmêler vos doigts pour porter vos coups, mais votre clavier, lui, va trinquer. Malheureusement, aucune date concernant l'ajout de contenu n'a encore été annoncée.

Site : www.naiteki-kensei.com
Tourne sur : Half-Life

DÉVELOPPEMENT **100%**





Warcraft IV : The Edge of Eternity

Avec un StarCraft II qui se fait toujours attendre, Warcraft IV risque de se faire désirer longtemps. Voilà pourquoi de petits moddeurs créent le leur. The Edge devrait permettre de vivre la suite de Frozen Throne via plusieurs campagnes. De quoi vous faire patienter en attendant le réveil de Blizzard.

Site : http://warcrafteoe.com
Tourne sur : Warcraft III

DÉVELOPPEMENT **70%**

CrySims

Certains ont trop de temps libre ! La preuve avec CrySims, un mod pour Crysis qui reprend le concept des Sims. Sur la chaîne Youtube qui lui est dédiée, vous pouvez admirer avec intérêt un avatar déambuler dans son salon ou se préparer à manger... On a hâte que ça sorte pour créer un Sundin, le coller devant League of Legends et ne plus s'en occuper !

Site : www.youtube.com/user/1stSwadla
Tourne sur : Crysis

DÉVELOPPEMENT **60%**



Desura ▪ Le Steam-like indé

LE MODDB QUI PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Difficile de jouer à des mods sur PC ? Desura pourrait bien régler vos problèmes. **Plateforme de téléchargement montée par les parents de ModDB,** elle va tenter de relier le monde du développement indépendant et le grand public.

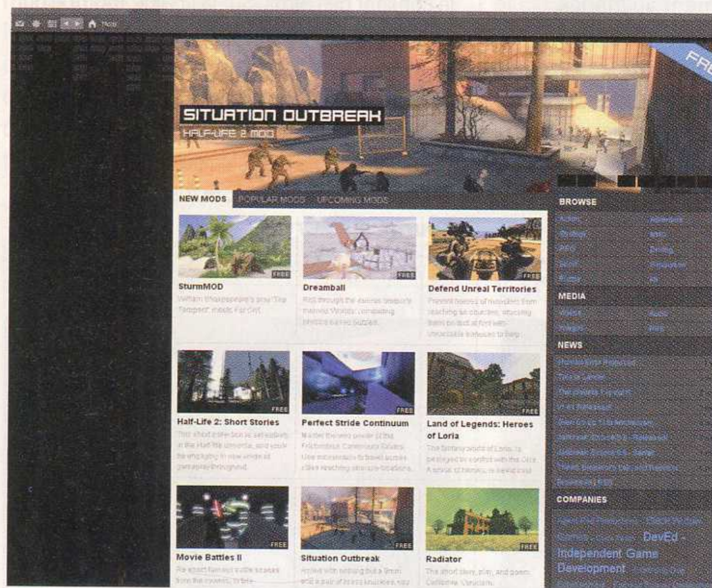
Dans le ring de la distribution numérique, où Steam est une sorte de champion enchaînant les KO, un nouveau challenger entre en piste : Desura. Sur la forme, il est clair que ses concepteurs ont longuement observé la plateforme de Valve. En effet, Desura est un client téléchargeable, qui une fois lancé donne accès à des fiches de jeux et de mods qui s'installent d'un simple clic. Il propose également une interface sociale pour gérer ses contacts, des news en relation avec les jeux proposés et à venir, des trailers, des fiches individuelles et autres goodies... Du Steam tout craché donc. Mais s'il n'y avait que cela, Desura ne mériterait guère plus qu'une news écrite par le truculent Lucky, qui en aurait d'ailleurs profité pour faire une vanne sur ma sœur. Mais voyez-vous, contrairement à Steam, Desura compte concentrer ses efforts sur la distribution de mods et de jeux indés. Et sur ce point très précis, le jeune challenger a tout pour surclasser Valve de la tête et des épaules. En effet, derrière le client Desura se cache l'énooorme base de données du site ModDB, qui est sans doute la plus exhaustive qui soit (voir notre encadré). Aujourd'hui, si les mods ne séduisent en général qu'un public gamer pointu, motivé pour dénicher un obscur programme codé par deux illustres inconnus, et joué par tout autant de personnes, nos hommes ont un plan : simplifier l'offre et la démocratiser.

UNE INTERFACE « USER FRIENDLY »

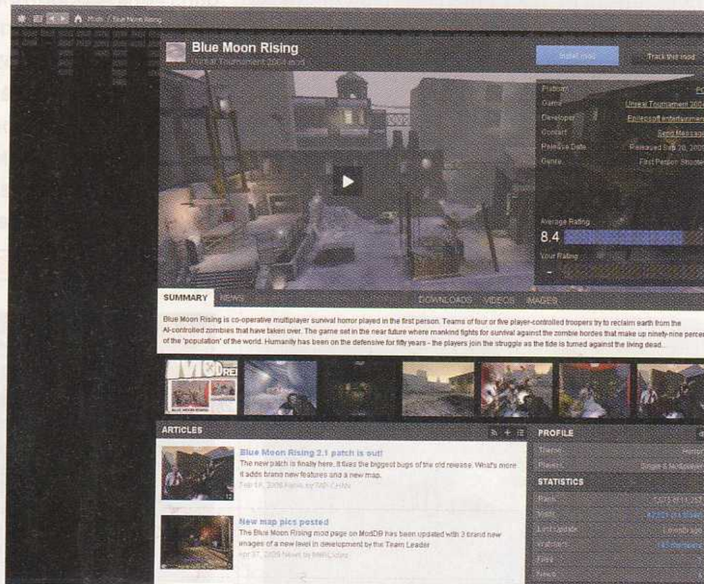
En pratique, chaque mod / jeu / jeu indé dispose d'une fiche avec des news, une vidéo, des commentaires de joueurs et d'un onglet « Install mod ». En cliquant dessus, Desura se charge de l'installation (à condition que vous disposiez du jeu de base) qui se trouvera alors dans votre liste de jeux. Il est aussi possible de trouver via Desura des serveurs faisant tourner les jeux multi et les mods de votre liste. Clair, net et précis, en bon défenseur de la cause PC, Desura est à même de permettre à des joueurs peu avertis d'avoir facilement accès aux ésotériques perles du développement indépendant. Mais l'ambition de Desura ne s'arrête pas là. Selon Scott Reismanis, fondateur de DesuraNET : « Nous ne voulons pas simplement proposer une énième plateforme de téléchargement, nous voulons créer un espace d'échanges où les équipes de développeurs puissent avoir un rapport direct avec les joueurs via des homepages dédiées à leurs productions. De plus, ceux qui désirent se lancer dans la création de map et de mod y trouveront des outils et des tutoriaux, voire pourquoi pas, une équipe. » Est-il viable de tenter de s'adresser à la fois à des néophytes et à des apprentis level designer ? L'avenir nous le dira, mais la profusion de kits de développement dans les onglets de téléchargement se fait pour le moment discrète.

LANCEMENT IMMINENT

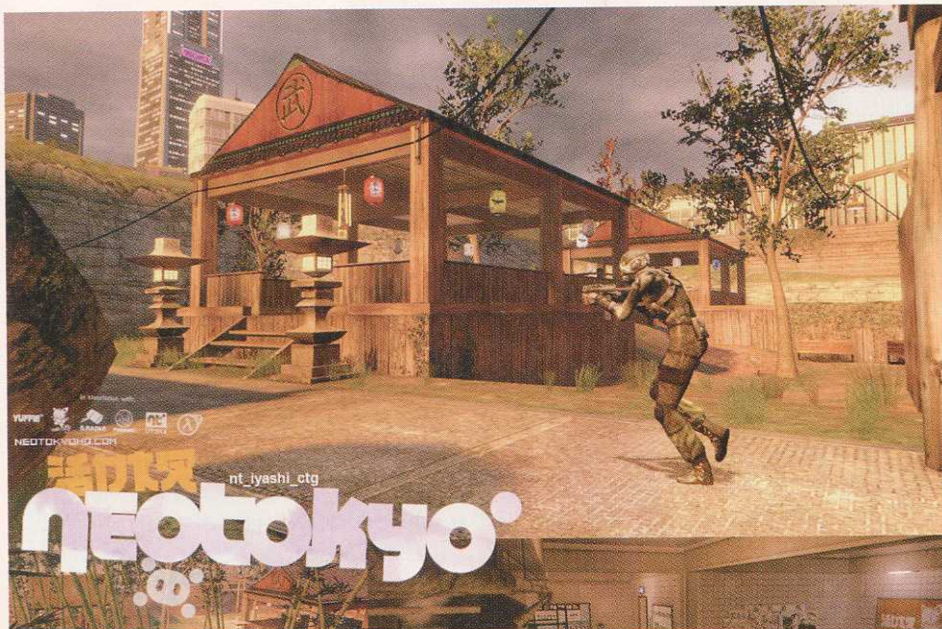
Pour l'heure, Desura est en phase de bêta-test auprès de 600 utilisateurs (dont votre serviteur), et devrait être lancé officiellement début avril. On y trouve pour le moment quelques dizaines de mods (Situation Outbreak, Neotokyo°, Blue Moon Rising) et une petite poignée de jeux indépendants (Warsow, Celestial Impact, Freeciv), mais aucun jeu « traditionnel » bien que les fiches de softs tels Battlefield 2,



Une interface typée Web 2.0 qui rappelle fortement l'actuelle bêta de Steam.



Un bouton « Install mod » qui devrait simplifier bien des choses.



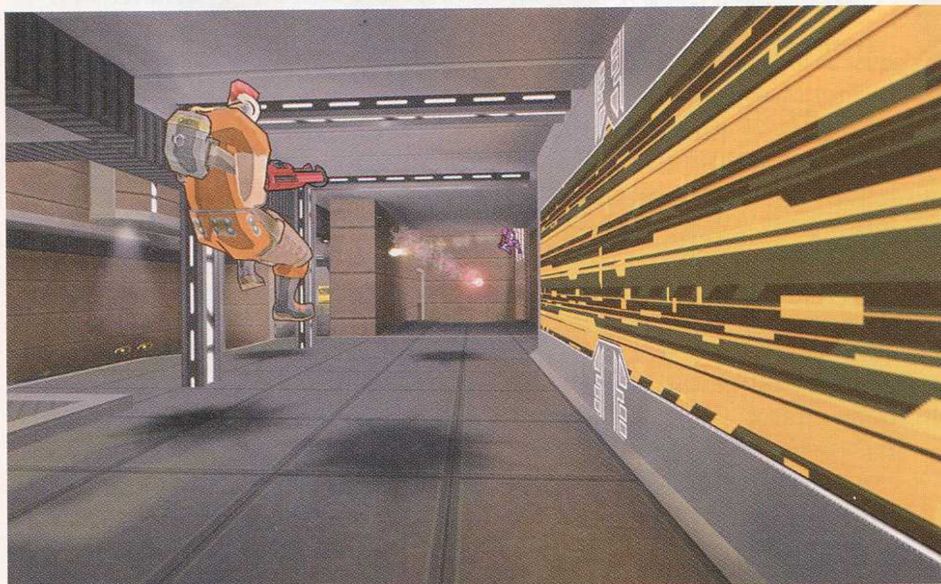
Neotokyo°, l'un des mods les plus étonnants et les plus aboutis de ces derniers mois.

Unreal Tournament 3 ou Half-Life 2 soient bien présentes. Il est prévu qu'à sa sortie, Desura propose à la vente un catalogue de jeux parmi ceux où la communauté des modeurs est la plus active, avant d'éventuellement s'étendre au-delà dans les mois qui suivront. Des négociations seraient en cours auprès des éditeurs pour obtenir le droit de devenir distributeur de ces titres, mais DesuraNET n'a pas voulu nous communiquer l'état des pourparlers.

INQUIÉTUDES

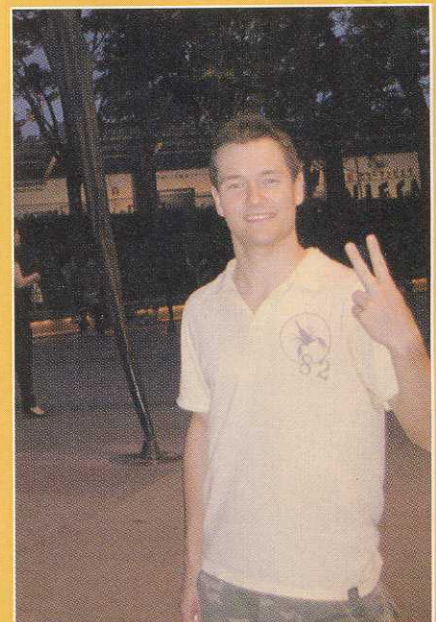
Au final Desura a-t-il une chance de se faire un nom ? La mission sera ardue, car pour DesuraNET, cela représente un changement de fonctionnement radical. En effet, ils passent de la petite structure ModDB, financée par les bandeaux de publicité, à une infrastructure financièrement bien plus lourde de site marchand, qui elle, ne peut plus miser sur la pub et devra survivre en touchant un pourcentage sur les ventes des softs qu'elle propose. Et là, nous avons un problème : même si le catalogue indépendant amassé par ModDB est énorme, pour le moment il est surtout gratuit.
Sans jeux à vendre, pas d'argent, et sans argent, pas de Desura. Il est probable que de petits indépendants y mettent en vente leurs jeux, mais l'essentiel des rentrées dépendra quand même du fait que Desura obtienne ou non, le droit de distribuer des titres comme Battlefield 2 ou Unreal Tournament III. Après, ces considérations pécuniaires ne concernent pas vraiment l'utilisateur. Mais de notre point de vue, il serait dommage qu'une telle plateforme disparaisse pour de bêtes raisons marketing. Wait & see comme on dit.

SAVONFOU


Warsow est typiquement le genre de jeux indés (gratuit) que Desura compte promouvoir.

Victime de la mod

« ModDB, c'est un peu devenu un réflexe pour nous », explique James Pizzuro, co-leader d'Agent Red Productions, l'équipe responsable du fabuleux mod Situation Outbreak pour Half-Life 2. « Si l'on veut avoir un minimum de visibilité, trouver des mappers ou des codeurs et avoir un retour sur ce que l'on produit, ce site est un peu un passage obligé. » Lancé en 2002, ModDB doit son existence à un homme : Scott Reismanis. Ce webdesigner vient juste alors de mettre au point un petit moteur web de recherche et d'indexation. Il décide d'appliquer sa trouvaille sur un site spécialisé dans le recensement et la mise à disposition de mods, estimant que ces derniers manquaient cruellement de visibilité. Très vite ModDB rencontre un tel succès que Scott quitte son boulot pour y travailler à temps plein, vite rejoint par trois autres passionnés. Il fonde DesuraNET en 2006, une société chargée d'administrer le site. Aujourd'hui ModDB est devenu tellement incontournable que nombre d'équipes de modeurs ne prennent même plus la peine de monter un site web, se contentant de la page personnelle offerte sur le site. ModDB dénombre 1,5 million de visiteurs uniques chaque mois, et compte 383 511 membres au 14 février 2010, il héberge 6 300 mods et 600 jeux indépendants. De quoi alimenter une bonne offre de départ au lancement de Desura.


Oui Scott, tu as tout fait avec deux doigts... Je sais.

Bioshock 2 ■ Plasmidez-vous qu'ils disaient !

L'ÉPREUVE DU MULTI

Voilà des années que l'on ne force plus les gauchers à écrire de la main droite. Pourquoi faudrait-il que les jeux doués en solo se sentent obligés de proposer du multi ?

Au début de la trop vite oubliée année 2009, le staff de 2K ne savait pas parler de leur Bioshock 2 sans évoquer son futur mode multijoueur. À mon bureau, chez le boulanger ou à n'importe quel Salon, une attachée de presse zélée trouvait toujours moyen de me glisser un : « Vous vous rendez compte, Bioshock 2 disposera d'un mode multi... Du multi ! C'est incroyable ! D'ailleurs je ne le crois pas et... oh non, faut que j'y aille, je vais faire pipi dans ma culotte ». À en croire leur campagne de communication, nous venions de découvrir la dix-septième merveille du monde. Étonnamment, plus j'entendais parler de ce multi, plus j'avais la certitude qu'il serait mauvais. L'heure est venue de mettre mon instinct à l'épreuve.

Génial j'vous dis !

Une petite semaine après la sortie du jeu, et après une pluie de critiques élogieuses mais assez peu enthousiastes basées exclusivement sur le solo, il était grand temps d'aller plasmider du n00b sur la toile. Avant même de claquer un premier frag, j'ai dû faire face à de multiples déceptions.
14h03 : Games for Windows Live ne m'aime pas, connexion impossible.
14h22 : Youpi ! Je ne sais pas pourquoi, mais Jeux pour Fenêtres Vivantes m'a laissé accéder au menu principal.
14h23 : Je lance le prologue du multi, un mini-tuto scénarisé qui permet de choisir l'aspect de son avatar et ses armes / plasmides de base. C'est anecdotique mais plutôt bien fait.
14h35 : Parmi les sept modes de jeux proposés, j'aperçois une sorte de mode survie où 10 joueurs doivent résister le plus longtemps possible à d'incessantes vagues de chrosomes. Ça a l'air sympa, je m'inscris.
15h10 : Je suis toujours seul dans la file d'attente pour ma partie. Je me sens abandonné dans les courants d'air, j'ai faim et froid.
15h12 : Je réalise avec horreur qu'en fait personne ne joue sur ce multi. À part en Deathmatch, il est impossible de trouver un pékin pour échanger poliment quelques balles. Abandonné face à des serveurs désertés, je me demande où est passé le staff de 2K, hier encore si généreux en boniments...

Scolaire et un peu chiant

Parvenu à ce stade du texte, il serait facile de sortir le shotgun et de flinguer tout le travail accompli par Digital Extremes ; responsable du multi. Pourtant, tout n'est pas à jeter dans ce Bioshock 2. Souris en main, les personnages (tous identiques niveau gameplay) sont assez nerveux, et la variété des plasmides conjuguée à la présence de tourelles piratables rendent les parties plutôt rigolotes en dépit de modes de jeu très classiques. Toujours pour rester positif, le système de levelling entièrement pompé sur Modern Warfare fonctionne pas mal et donne envie de débloquer de nouvelles armes. Hélas, le design des cartes gâche tout. Elles sont toutes bâties sur le même modèle (étroites et ouvertes), et quelle que soit la map choisie, j'avais l'impression d'être toujours sur la même petite balustrade à la portée du moindre lance-grenades. Pour être un habitué de Team Fortress 2, je dois avouer que cette pauvreté est vite intolérable. Au final, ce multi ressemble exactement à l'idée que je m'en étais faite. Il est tragiquement banal et ne rivalise en rien avec les cadors du genre. Du coup, Bioshock 2 rejoint sans souci la looongue liste des jeux qui ont un multi inintéressant parce qu'un important décideur a jugé que cela le rendrait plus vendeur. Prévisible.

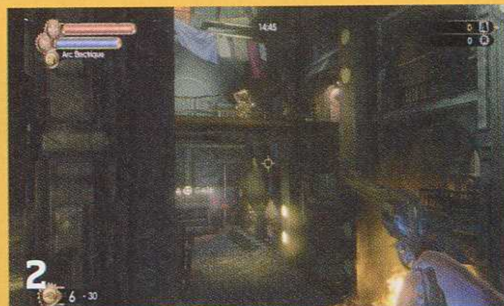
LUCKY

« J'avais l'impression d'être toujours sur la même petite balustrade à la portée du moindre lance-grenades. »

Lag land

À l'heure où j'écris ces lignes, Digital Extremes vient de sortir un patch pour parer aux problèmes des files d'attente. Effectivement, il est désormais beaucoup plus simple de trouver une partie. En revanche, et là ça deviendrait presque comique, tous les joueurs souffrent maintenant d'une latence proprement ahurissante. Quelques heures après l'application de cette mise à jour, il n'y avait plus personne sur les serveurs. Pour vous donner une idée de l'ampleur du lag, j'ai eu le temps de sauter d'un balcon sur deux joueurs, d'en flinguer un, et magie ! Mon ami le lag venait de me renvoyer sur le balcon avec mon frag en poche. Cette farce dure depuis deux jours. Je n'ai que trois lettres pour exprimer ma pensée : OMG.











1 & 2 - Un level design classique : un niveau tout petit, des balustrades partout, et tous les joueurs entassés.

3 - Parfois, une tenue de protecteur spawne au hasard et tout le monde s'entretue pour la porter... l'effet Quad Damage quoi !

4 - Vous pouvez looter les cadavres pour booster vos personnages. L'idée est sympa, mais comme pour pirater les tourelles ou utiliser les distributeurs, cela demande de rester immobile à la merci du premier venu.

5 - Donc pour faire disparaître les scores en jeu, il faut cliquer sur « Masquer » ? Que c'est bien pensé tout ça !

6 - Inutile mais appréciable, votre personnage dispose de ses propres appartements pour glander entre les parties.

7 - Le plasmide de feu permet d'enflammer les flaques d'essence.

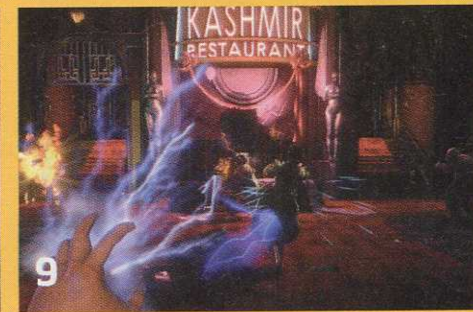
8 - Le mode multi est graphiquement moins léché que le solo.

9 - Récemment, ce genre de mêlée était tout simplement injouable pour cause de lag de folie.









AvP s'est si bien vendu qu'actuellement Rebellion négocie une suite avec Sega.

Aliens vs Predator ■ Le funambule unijambiste

OUVERTURE DE LA CHASSE ONLINE

Vos amis fanboy ont depuis longtemps précommandé Aliens vs Predator et vous tancent pour que vous passiez vous aussi à la caisse histoire de vous déglinguer sur la Toile ? N'approchez pas, c'est un piège !

La nouvelle a pris tout le monde par surprise : Aliens vs Predator se vend bien. Certes, il se marchande surtout sur console, mais depuis deux semaines, Steam le classe dans le Top 10 de ses meilleures ventes. Diable ! Se pourrait-il que derrière un solo moyen se cache une tuerie multi ? Il nous fallait en avoir le cœur net. [Attention, métaphore capillotractée en approche] Toujours est-il que contre toute attente, Rebellion gravit d'un pas léger les hautes marches de la gloire. Seulement voilà, le studio n'avait pas prévu d'aller au bal ce soir, et avec ses godasses trouées, il fait un peu tâche dans le paysage et peine à ne pas se prendre les pieds dans le tapis rouge.

Premiers gibiers

Tout avait pourtant bien commencé. Histoire de faire mes premiers pas sur ce multi sans trop me sentir déboussolé, me voilà lancé dans un deathmatch dans la peau d'un marine. Le niveau Catacombs est très sombre. Les couloirs sont étroits et les recoins nombreux. Au loin, j'aperçois un alien qui saute de son plafond pour fondre sur un Predator et l'achever d'une furie. Les douilles volent de mon flingue, je pique un sprint pour achever la bestiole et à quelques pas de là... je meurs. Un mur m'a écrasé. En fait, tout le niveau est sans cesse en train de changer. Ici une porte s'ouvre, là-bas une autre se ferme, même les escaliers se déplacent. En un sprint, il est possible de traverser très vite un couloir, le jeu est rapide et semble équilibré (même si certains lieux favorisent clairement telle ou telle race). À mesure que le temps passe, le niveau se mue de plus en plus vite et la musique fait monter la pression. Très sympathique tout ça. Agréablement surpris, je continue sur une partie aléatoire : un mode Infection. Joie.

Attention banane !

En mode Infection, tout le monde incarne un marine, puis, un joueur au hasard prend le contrôle d'un alien. Cette fois-ci, c'était moi. Nous sommes en forêt, je passe d'arbre

Un vrai console spirit sur ton PC !

Sans crier sur tous les toits que les matchmaking simplifiés sont une invention géniale, je ne suis pas spécialement réfractaire au système. Mais quand même, il y a des détails qui me font voir rouge. En l'absence totale de serveurs dédiés (bonjour les ping à 500 ms !), toutes vos options pour débuter une partie se résument à peu près à « recherche d'une partie rapide ». Soit. Vous pouvez alors activer deux filtres pour trouver l'arène de votre choix : le type de match (deathmatch, infection et compagnie) et un filtre « nombre de joueurs ». Hélas ! Parfois vous choisissez une partie à 18, et au lieu d'attendre que 18 joueurs se connectent, le jeu lance les hostilités avec trois malheureux pelés. Vous attendiez une grosse mêlée, et vous voilà réduit à savourer une partie intimiste... sur une map énorme. Non, mais on n'est pas à Poneyland les gars ! Si je choisis un filtre 18 joueurs, c'est justement pour éviter un combat à trois...



La chasse au Predator est un exercice passionnant, car, voyez-vous, vous pouvez jouer un quart d'heure sans le voir !


Quand même ! Tu sais combien de temps j'ai tourné en rond pour te trouver ?


L'alien, sans doute la classe la plus intéressante du jeu, la seule qui ne campe pas.


Le marine est clairement trop puissant.


Les fatalités tuent l'intérêt du jeu. Trop simples.


Les « hitbox » sont larges, inutile d'être très précis.

en arbre, attends le moment propice et dégomme un marine. Ensuite, tout s'enchaîne assez vite. Une partie rapide et excitante qui avait un petit côté « nuée zergling » parfaitement dans le ton. Génial. Allez, j'en relance une. Et là… le drame. Le niveau a changé. Les onze marines campent dos au même mur sans que l'alien parvienne à nous approcher. Dix minutes d'ennui mortel. Dans la foulée, je tente un mode Chasse au Predator : un Predator, onze marines. Celui qui tue le bestiau prend sa place. Là encore, camping extrême, (ennui mortel)². En fait, le multi d'AvP est plein de bonnes petites idées, mais très vite, tout peut déraper. En effet, vu la façon dont sont conçus les modes, le marine a tout intérêt à camper. Et quand il campe, il est très très dur à déloger.

Nerf marine

À bien y regarder, la qualité de la partie dépend ici énormément de la qualité de la map. Or le level design d'AvP est très inégal. Alors parfois, quand le conflit s'enlise, les joueurs ont recours à une technique que je qualifierai de parfaitement inintéressante : les aliens rushent sur les marines qui campent et profitent du joyeux bordel ambiant pour sortir une fatalité. Approchez d'un adversaire, appuyez sur E et voilà, il est mort. Super non ? Non ? Vous avez raison. En multi, tuer un adversaire en un coup est vraiment abusif. Surtout que derrière les combos se succèdent : l'alien massacre le marine en prenant la pose, et pendant qu'il est immobile, n'importe qui peut venir lui claquer une fatalité. Avant d'écrire ce texte, j'ai vu s'enchaîner comme ça quatre fatalités coup sur coup. Une scène si absurde que je me suis promis de ne plus jamais toucher le multi d'AvP. Je ne sais pas si Rebellion compte corriger tous ces défauts un jour, mais une chose est sûre : s'ils veulent équilibrer leur jeu, ils ont du pain (voire toute une boulangerie) sur la planche. Mais avec tout ça, le mystère reste entier. Pourquoi AvP se vend-il si bien ?

LUCKY

Des armes trop lol

De deux choses l'une : soit j'ai le Q.I. d'un koala mort et la chose m'échappe, soit certaines armes ne sont vraiment pas à leur place dans les parties multi. En fait, en dehors des armes de base, la plupart semblent inutiles ou, au mieux, pas trop désavantageuses. Quelqu'un, par exemple, peut-il me dire à quoi sert le lance-flamme du marine ? Quand je vois qu'il est aussi rapide de flinguer un ennemi à bout portant avec le gun de base, je m'interroge. Dans le même style : quel est l'intérêt du « rayon » Predator mis à part dévoiler sa présence ? Mais alors surtout, surtout, à quoi sert le snipe marine ? Les aliens se déplacent à Mach 8 et sont quasi in-snipables, et les Predators sont carrément invisibles ! Tout se joue au corps à corps… Alors à quoi bon un snipe ? À flinguer d'autres marines dans les deux pauvres modes de jeu qui le permettent ? Avouez franchement : vous avez ajouté ces armes sans y réfléchir ?

Left 4 Dead 2 ■ Lugubre Carnaval

MANÈGE ENCHANTÉ, MANÈGE DÉCHARNÉ

Oh non, **les zombies ont envahi la fête foraine !** Si nous voulons continuer à manger des churros et à perdre notre argent dans les machines à pinces à peluche, il faut impérativement intervenir ! **PAR DEEZ**

Lugubre Carnaval est tout simplement la campagne la plus ardue de Left 4 Dead 2 en difficulté Expert. Elle est composée de cinq longs niveaux, de plusieurs moments épiques et surtout d'un quatrième stage affreusement dur. Pendant de longs mois, j'y suis mort avec une régularité désarmante. À chaque fois, je sortais sur mon balcon hurler ma frustration à toute la Seine Saint-Denis. Si vous présentez des symptômes similaires, les lignes suivantes vont vous intéresser.

Niveau 1 : Autoroute

Il est impératif de conserver un maximum d'HP dans ce premier niveau. Équipez-vous de préférence d'un Uzi et d'autres flingues en attendant de trouver un Magnum. Inutile d'avoir recours à ce vieil exploit qui consiste à escalader le camion couché sur le flanc au niveau du terre-plein central. Empruntez plutôt la bretelle d'autoroute jusqu'à la jeep afin de faire le plein d'ammo et d'objets variés. De là, jetez si possible une bombe de bile et hâtez-vous de rejoindre le toit du motel, via le panneau publicitaire. Nettoyez la zone, fouillez toutes les chambres, puis rendez-vous au ravin. Attention en descendant la pente car les Smokers rôdent et chopent immanquablement les retardataires. Une fois en bas, restez sur vos gardes. Cet endroit est un vrai traquenard et la visibilité y est réduite. Jetez vos différentes bombes jusqu'à apercevoir la Safe House. Quelques points stratégiques peuvent être utilisés pour échapper aux griffes zombies, comme le toit du cabanon à proximité des marécages [1] ou l'arrière du camion stationné en haut de la pente.

Niveau 2 : Parc d'attractions

Bizarrement, ce niveau est plus simple que le précédent. Choisissez le fusil de sniper, le M-16 ou le AK pour tirer profit de tous ces espaces dégagés à la visibilité panoramique. N'oubliez pas de visiter les salles situées à l'entrée du parc, elles regorgent d'items en tout genre. Juste une chose : quand vous descendez la pente vers la grande place aux manèges [2], faites le tour par la droite en longeant les murs d'enceinte. C'est plus prudent et cela permet de fouiller les toilettes, endroit souvent généreux en objets curatifs. Après le toboggan, il est déjà temps d'activer le carrousel. Différentes méthodes permettent de s'en sortir sans trop de dommage. Nous vous conseillons celle-ci : une fois à l'intérieur, jetez un cocktail Molotov à l'entrée du manège, histoire de couvrir vos arrières. Ensuite, divisez le groupe en deux binômes. Le premier groupe doit foncer pour arrêter le manège grâce à l'interrupteur, puis camper dans ce renfoncement [3]. Le second profitant de la diversion doit rusher jusqu'à la Safe House. Libre à ce duo-là de s'enfermer ou de couvrir les autres. En tout cas, sachez que chaque point de vie compte vu ce qui se profile...

Niveau 3 : Grand 8

Gardez de préférence un fusil à pompe pour ce niveau. Dans cette succession de couloirs étroits, arrosez sans vous poser de questions. Si la difficulté est loin d'être insurmontable, il y a quand même un passage compliqué à gérer, au moment où vous descendez dans le tunnel inférieur en sautant dans un trou. En effet, c'est la nouba en bas, avec une tonne de zombies et une flopée de spéciaux qui gloussent. Faites donc le ménage avant de descendre (avec une pipe par exemple). Une fois en bas, réfugiez-vous dans le petit couloir [4] et campez cette position jusqu'à ce que la situation se calme. Vient ensuite l'épreuve du grand huit. Ici, il n'y a pas trente-six solutions, il faut courir comme des dératés. Restez toujours au contact des trois autres survivants afin de pouvoir les délivrer d'un Smoker ou leur filer de l'adrénaline



[1] Ne négligez pas cette cabane. Elle offre un moment de répit salvateur en cas de horde inattendue.



[2] Alors il va falloir être fort, mais résistez aux machines à pinces. Restez concentré sur les zombies.



[3] Le groupe « interrupteur » campe dans ce renfoncement tandis que l'autre se carapate vers la Safe House.



[4] Ce petit cul-de-sac est une vraie bénédiction pour repousser les zombies qui poireautent dans le tunnel inférieur.

ou des pills en cas de besoin. D'ailleurs, n'hésitez pas à vous gaver de ces objets afin de galoper le plus vite possible. Et surtout pas de pitié ! Abandonnez l'ami qui se fait prendre par la tenaille zombie, car vous ne pouvez l'aider et risquez d'y laisser votre peau. Juste avant de refermer la porte de la Safe, n'hésitez pas à abattre les survivants dont la jauge de vie est inférieure à 50. Tout le groupe doit débuter le niveau suivant avec un maximum de HP.

Niveau 4 : Étables

Nous y voilà… Le choix de l'arme importe peu pour le début du niveau, mais gardez en tête qu'un ou deux fusils à pompe et des armes de mêlée sont indispensables pour en voir le bout. Une fois les prières d'usage effectuées, avancez jusqu'aux autotamponneuses. Là, repérez bien les deux cabines d'aisance [6], situées à proximité. C'est là que vous pourrez respawner si, d'aventure, il vous arrivait une bricole. Plus tard, quand vous redescendez du toit des étables, fouillez bien la zone. Des medikits traînent souvent dans les parages. Vous êtes maintenant prêt pour la horde ultime (voir encadré).

Niveau 5 : Concert

Le plus dur est fait. Même si le concert final est corsé, il n'est rien comparé à ce que vous venez de subir. Ici, c'est la prime à l'emplacement. Camper derrière cette console située en haut des gradins est une bonne option [7]. D'une, elle offre un panorama dégagé, de deux, elle est relativement éloignée des spawns d'infectés. Vous disposez aussi d'une tonne de bidons d'essence et de feux d'artifice pour enflammer les hordes et les tanks. Si vous restez bien groupés, à cet endroit, que vous snipez les Chargers et les Splitters avant qu'ils ne puissent attaquer, vous ne devriez avoir aucun mal à grimper dans l'hélico.

DEEZ

La boîte de Pandore

En ouvrant les tourniquets, préparez-vous à recevoir au bas mot un million de zombies. Alors, il y a deux écoles. La première consiste à camper sur l'échafaudage central en attendant que les portes s'ouvrent. Nous, on préconise le petit renfoncement situé à l'opposé des tourniquets [5]. Certes, le chemin est plus long mais cet emplacement évite de se faire smoker depuis les terrasses. Attention à ne pas vous précipiter. Si le rush est tentant, il est impératif de progresser de manière posée. Dans la longue allée jusqu'à la Safe, les hordes vont débouler par flopées régulières, ce qui laisse un peu de temps pour se soigner entre chaque vague. C'est un véritable jeu de gagne-terrain qui s'engage. Essayez de garder trois personnages à l'avant et un en retrait pour la couverture. Lorsqu'une horde est éradiquée, avancez et campez sur vos positions jusqu'à l'élimination de la suivante. Et ainsi de suite. Faites gaffe à la dernière vague meurtrière qui surgit de nulle part juste avant la Safe. Le chemin se séparant en deux, sacrifiez un allié boomé pour éviter la horde, foncez vers la Safe. S'il ne doit en rester qu'un, autant que ce soit vous.



[5] Depuis cet emplacement, faites toujours attention aux infectés qui escaladent la palissade dans votre dos.



[7] Le spot de camping ultime. Ici vous serez tranquille pour attendre l'hélico salvateur en faisant chauffer le barbecue.



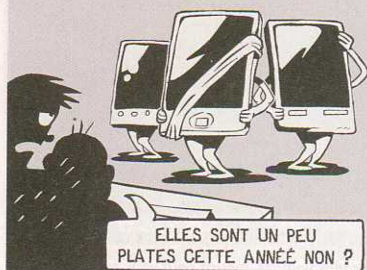
[6] Pour vous en sortir, n'hésitez pas à utiliser ces deux spots de respawn. Paradoxalement, mourir peut vous sauver la vie.

Édito

PAR BOBA FETT

La présidence de l'iPad

Cruel marché que celui du hardware informatique. Alors que nos configurations s'équilibrent enfin, renforçant la main basse exercée sur les processeurs par Intel et AMD-ATI depuis de longs mois, et qu'une série de grands jeux pointent le bout de son nez pour soumettre nos ventirads CPU et GPU à rude épreuve, la tempête gronde. En marge des nouvelles gammes de processeurs hexacœurs annoncées par Intel et AMD, la presse mondiale a les yeux rivés sur un célèbre croqueur de pommes et son nouveau joujou : l'iPad. Si l'on peut se réjouir de la sortie d'un nouveau gadget high-tech, malgré le tapage démesuré qu'il suscite, souvenez-vous qu'un train peut en cacher un autre. Ainsi, la plupart des constructeurs de PC et des fondeurs de processeurs ont annoncé leur intention de s'engouffrer dans la brèche ouverte par Apple, en produisant leurs propres clones. On peut donc s'attendre à voir débouler une interminable série de tablettes tactiles tout au long de l'année 2010 – autant de rejetons qui, s'ils améliorent notre immersion quotidienne dans nos vies numériques, déportent une fois de plus le feu des projecteurs hors du marché des jeux et des configurations de gamers. Vous reprendrez bien une nouvelle vague de netbooks ?



Vers le Phenom II X6 d'AMD ? ■ Intel-AMD en mode Turbo

Le processeur à six cœurs est né

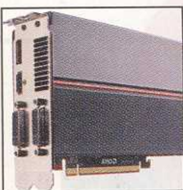
Définitivement, les fondeurs de processeurs détestent les périodes de calme plat. Jugeant que l'hégémonie indiscutable d'Intel a assez duré, AMD met les bouchées doubles pour commercialiser d'ici le mois d'avril sa nouvelle gamme de processeurs hexacores. Connue sous le nom des Phenom II X6, cette déclinaison de CPU gravés en 45 nm embarquera bien six cœurs cadencés à une fréquence encore inconnue. Les premières fuites indiquent que la gamme comptera quatre modèles à son lancement : le Phenom II X6 1075T (TDP de 125 W), deux Phenom II X6 1055T (TDP de 125 et 95 W) et le Phenom II X6 1035T (TDP de 95 W). Il s'agit là de la version définitive de l'architecture évoquée jusqu'alors sous le patronyme « Thuban », héritée directement de la puce Istanbul de la gamme serveur du fondeur texan. Nous l'avons vu tout au long de l'année 2009, les CPU sont plus que jamais confrontés à des contraintes physiques. Augmentant le nombre de cœurs, les constructeurs sont obligés d'en limiter la fréquence nominale pour assurer une dissipation thermique correcte. Le gain en performance est toutefois évident pour les applications qui tirent réellement partie du calcul parallèle sur plusieurs cœurs. Pour tous les logiciels qui n'en profitent pas encore, la solution consiste à désactiver les cœurs inutilisés tout en augmentant la fréquence des cœurs restant à hauteur du TDP maximal du processeur. AMD envisage d'intégrer ce type de technologie au niveau matériel, à l'instar du Turbo Mode d'Intel. À ce titre, le fondeur de Santa Clara lève le voile sur sa propre génération de processeurs hexacores, connue jusqu'alors sous le nom de code Gulftown. Contrairement à ce qu'on pouvait croire, il ne s'agira pas de la nouvelle famille des Core i9. La première déclinaison sera commercialisée sous la référence Core i7 980X, un CPU gravé en 32 nm qui s'appuie sur le socket LGA-1366. Gageons que malgré les rares jeux exploitant les architectures multicœurs, les nouveaux rejetons des deux fondeurs devraient vite équiper les configurations haut de gamme et s'imposer comme les nouvelles références du marché. Réponse définitive à la fin du mois.

Site : www.amd.com/fr

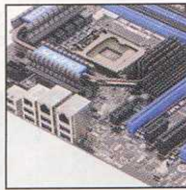
> AMD envisage d'intégrer une technologie proche du Turbo Mode d'Intel au niveau matériel.



La sortie de processeurs hexacœurs et surtout la déclinaison des modes Turbo devraient accroître encore les performances des CPU grand public au second semestre 2010.



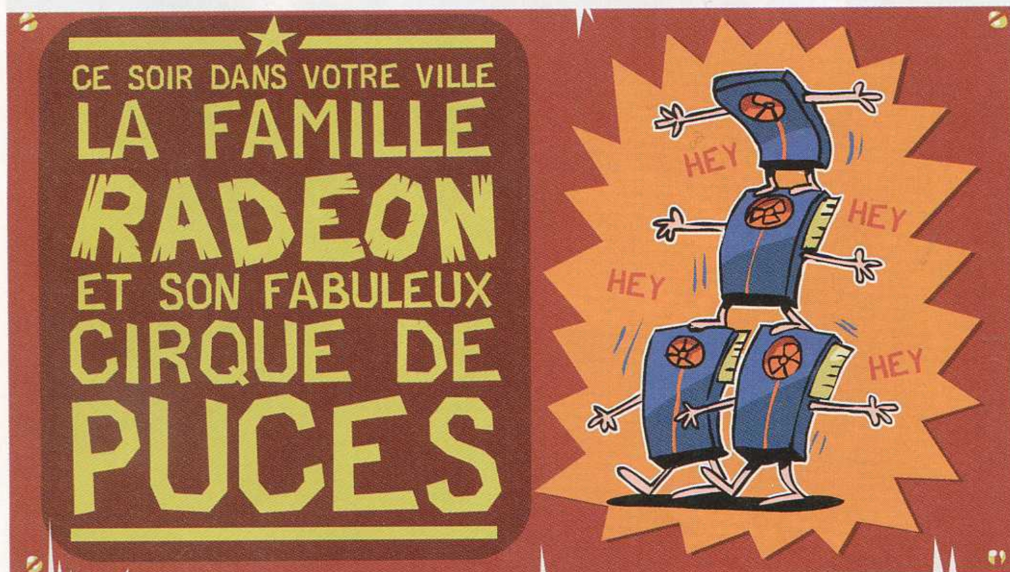
ACTUALITÉS 91
AMD et Intel présentent leurs monstres à six cœurs... dont nous vous parlons avec chaleur.



TESTS 92
Bienvenue à la carte mère P55 Big Bang Fuzion de Nvidia et ATI, la Radeon HD 5570 et le moniteur 120 Hz d'Acer.



PRATIQUE 94
Petit cours de chirurgie windowsienne qui vous montrera comment rendre votre 7 encore plus réactif !



Une Radeon HD déclinée à l'infini ■ La puce Cypress d'ATI

La petite sœur de la Radeon HD 5850

N'en jetez plus, la coupe est pleine ! Alors que l'on se réjouissait, il y a quelques semaines encore, de l'étendue et des performances de la gamme des Radeon HD 5400, 5500, 5700 et 5800, le constructeur n'a pas pu résister à lever le voile sur d'infimes déclinaisons complémentaires, au point de rendre sa famille de cartes graphiques parfaitement illisible. Parmi les nouveaux rejetons annoncés en ce début d'année, nous ne retiendrons que deux « nouveaux » modèles : la Radeon HD 5450 et la Radeon HD 5830. Gravée en 40 nm et supportant DirectX 11. La première se destine avant tout aux PC Media Center, modèles à refroidissement passif présentant des caractéristiques d'éco-efficience particulièrement alléchantes. La seconde s'adresse en priorité aux joueurs de la première heure, tentés par la 5850 mais disposant d'un budget insuffisant. S'intercalant entre la 5770 et la 5850 (vous suivez toujours ?), cette nouvelle carte abrite 1280 unités de calcul et se voit cadencée à 750 MHz sur une interface de 256 bits. Son prix, annoncé à 200 euros, devrait rapidement baisser, à en croire la fin de la pénurie sur les puces Cypress. **Site :** ati.amd.com

SHOPPING

Vous prendrez 4 ou 5 plateaux ?

À l'occasion d'une présentation destinée aux investisseurs, TDK a livré quelques détails sur les futures têtes de lecture qu'il développe pour les fabricants de disques durs. Une nouvelle limite vient donc d'être franchie, avec la commercialisation de têtes destinées à des plateaux d'une densité de 640 Go/s en 3,5 pouces. On annonce d'ores et déjà pour le mois de mai prochain les premiers modèles de 2,5 To (4 plateaux) et même de 3 To (5 plateaux). Miam ! **Site : www.tdk.com**



BRÈVES

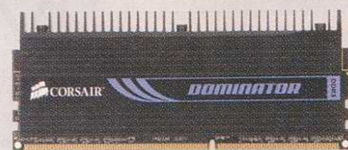
Une carte au top du top



Vous êtes à la recherche d'une carte graphique performante et silencieuse et vous êtes prêt à lui consacrer un budget conséquent ? Patientez encore quelques semaines et envisagez les versions Toxic et Vapor-X de la Radeon HD 5850 chez Sapphire. Dotés d'un système de refroidissement épousant le principe de la chambre à vapeur, ces deux modèles gagnent 15° et 10 dBA par rapport au modèle de référence... pour 250 euros environ.

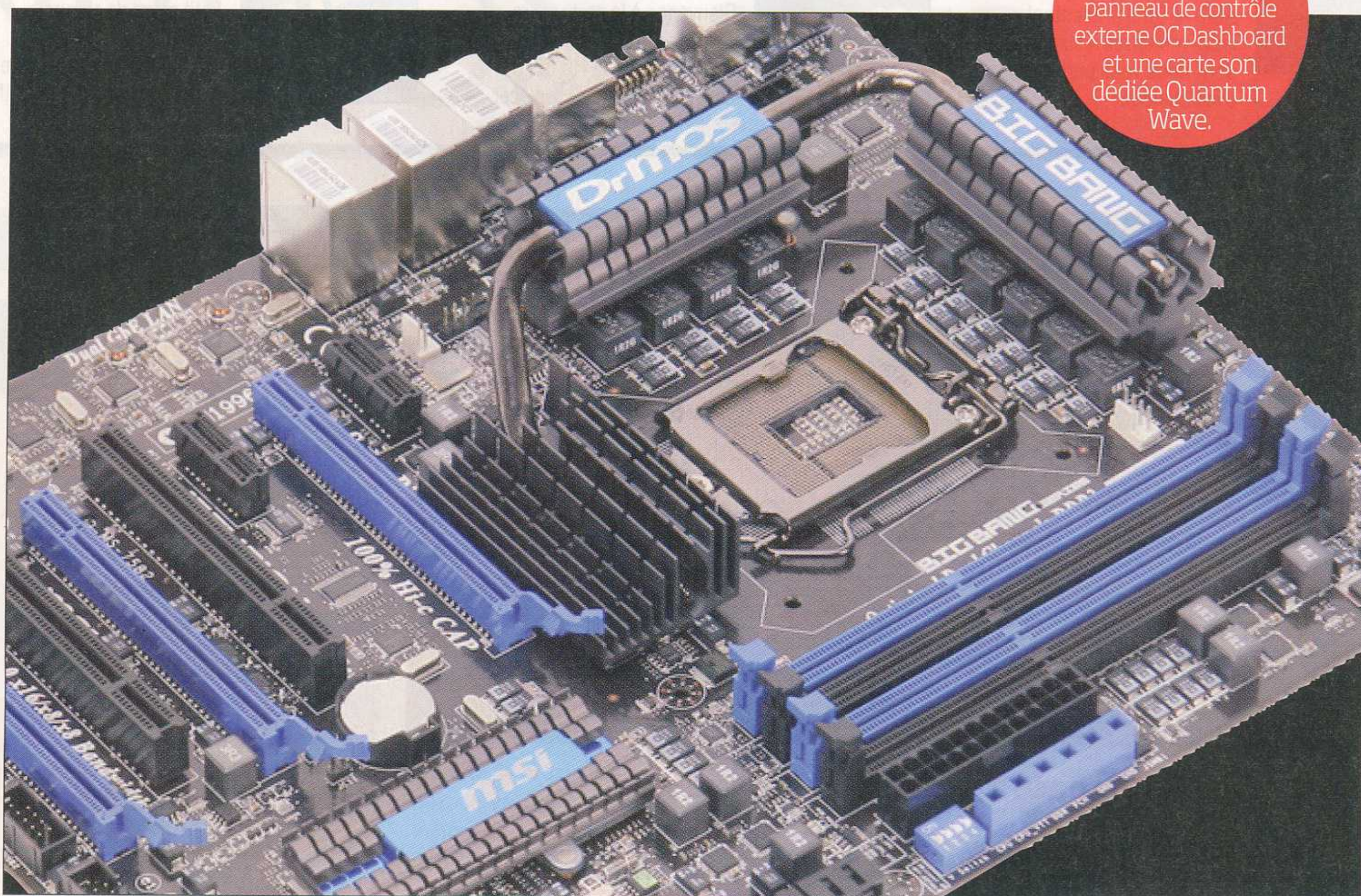
Nouvelle génération de DDR3

Pour les fabricants de processeurs, la finesse de la gravure ne constitue pas le seul point critique. Les barrettes de mémoire vive sont également soumises au même genre de course afin d'augmenter leur fréquence et leur consommation ainsi que d'en réduire le coût. C'est pourquoi Micron vient d'annoncer le développement d'un nouveau procédé de production en 42 nm. Toutefois, il va falloir attendre la seconde moitié de l'année pour en profiter.



Des claviers submersibles

Le constructeur KeySonic propose deux nouveaux claviers pour les joueurs. Loin de proposer un design révolutionnaire, le KSK-8003 UX et le KSK-6001 UELX sont parfaitement étanches et présentent un revêtement doux au toucher. Entièrement programmables, ces deux claviers sont équipés d'une fonction anti-ghosting qui permet d'enfoncer 20 touches simultanément. Des modèles sobres et élégants, présentés à moins de 20 euros.



Grand luxe
La Big Bang Fuzion est livrée avec un panneau de contrôle externe OC Dashboard et une carte son dédiée Quantum Wave.

Constructeur MSI
Chipset, socket P55, LGA 1156
Format ATX standard
Mémoire 4 emplacements DDR3 jusqu'à 16 Go
Ports 3 slots PCIe 16x, 2 slots PCIe 1x
Connecteurs 8 USB, 2 eSATA, 2 Ethernet Gigabit, 1 FireWire, 10 SATA, audio 7.1
Site www.msi.com
Prix 370 euros

MSI Big Bang Fuzion ■ Faites cohabiter le meilleur des deux mondes

La carte mère qui réconcilie AMD et Nvidia

MSI a créé l'événement en marge du CES de Las Vegas en levant le voile sur sa carte mère Fuzion, fruit d'une longue collaboration avec le fabricant de puces Lucid. Sur le papier, ce modèle est tout bonnement révolutionnaire : armé de la puce Hydra 200, le contrôleur de cette carte mère est capable de faire cohabiter n'importe quelle carte graphique dans une solution multi-GPU. Vous avez bien lu : au-delà du chipset P55 prenant en charge les technologies CrossFire d'AMD et SLI de Nvidia, la puce de Lucid est capable de réunir deux cartes graphiques de génération différente mais aussi une carte de chaque constructeur. À vous les mix improbables entre une Radeon HD 5870 et une GeForce GTX 285 par exemple ! Première heureuse surprise : la carte mère jouit d'une finition irréprochable qui la hisse au rang d'une Maximus III d'Asus. Les fans d'overclocking sont aux anges avec une flopée d'options et de panneaux de commandes visant à doper la carte mère. Si toutefois vous n'êtes attiré que par la puce Hydra, ravalez votre enthousiasme : la stabilité des pilotes n'est pas encore optimale et l'on se heurte fréquemment à des bugs d'affichage ou à un nivellement par le bas des performances, sans jamais tutoyer une puissance à couper le souffle. Si les caractéristiques générales et le soin apporté à la finition de la Big Bang Fuzion la placent parmi les meilleurs modèles P55, le tapage autour de cette solution multi-GPU et surtout son tarif exorbitant tempèrent notre excitation. Patientez encore quelques mois en attendant des pilotes plus stables ou reportez votre choix sur un modèle au rapport qualité / prix plus avantageux.

> « Si la Big Bang Fuzion bénéficie d'une finition irréprochable, son tarif exorbitant a de quoi dissuader. »

EN RÉSUMÉ

Si la solution multi-GPU de MSI est fonctionnelle, elle n'offre pas les performances escomptées. La Big Bang Fuzion est une carte mère haut de gamme à un prix exorbitant.

PLUS
- La qualité de la finition
- L'accent mis sur l'overclocking
- Concept et réalisation de la puce Hydra

MOINS
- Prix très élevé
- Performances cross-GPU en demi-teinte
- Il faut attendre de nouveaux pilotes

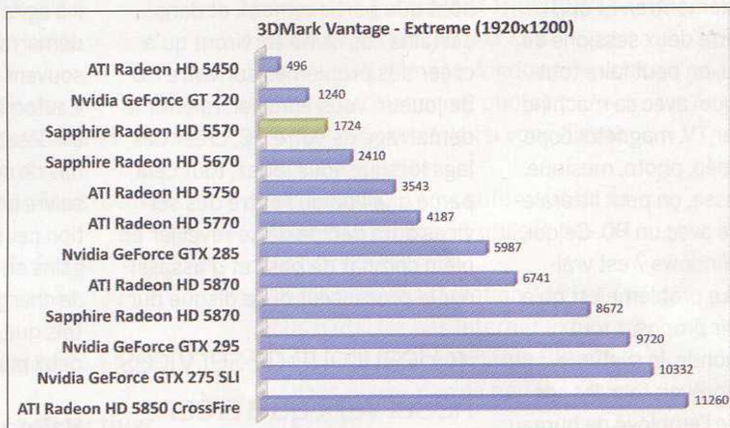
VERDICT 12/20

Constructeur ATI-AMD/Sapphire
Fréquence 650 MHz
Mémoire vidéo 1024 Mo GDDR3
Interface mémoire 128 bits
Connectiques DVI, HDMI, DisplayPort
Site www.sapphiretech.com
Prix 75 euros

Sapphire Radeon HD 5570 1 Go ■ Un peu juste…

Une carte d'entrée de gamme au bon rapport qualité/prix

Nouvelle déclinaison de la série 5500, la Radeon HD 5570 vise le même public que la 5450 sortie il y a quelques semaines tout au plus. À ce titre, c'est une carte passe-partout au sens littéral : épousant un format low profile, elle présente des dimensions extrêmement réduites tout en affichant des performances juste 30 % en dessous de celles d'une Radeon HD 5670. Mais, son véritable intérêt réside dans sa consommation électrique maîtrisée et son système de refroidissement Sapphire plutôt silencieux de (40 dBA environ). Une bonne aubaine pour un PC Media Center même si la carte est trop modeste pour prétendre faire tourner les derniers jeux.



EN RÉSUMÉ

Avec la 5570, ATI est confronté aux limites de ses déclinaisons : entre la 5450 et la 5670, elle est « trop » performante pour la simple bureautique et un peu légère pour les jeux vidéo.

PLUS
- Température de 40° au repos
- Consommation de 42 W en charge
- Format très réduit

MOINS
- Performances limitées dans les jeux
- Un positionnement difficile
- La « plus puissante » carte low profile

VERDICT 14/20

Constructeur Acer
Diagonale 24 pouces au format 16:9
Résolution 1920 x 1080 @ 120 Hz
Taux de contraste 80 000 :1
Temps de réponse 2 ms
Luminosité 300 cd/m²
Dimensions 574,8 x 417,8 x 194,4 mm
Connecteurs HDMI, DVI, VGA
Site www.roccat.org
Prix 3 400 euros



Acer G245HQ ■ Le premier moniteur 120 Hz 24 ' 1080p

Un moniteur qui ne manque pas de relief

À en juger par le succès des récents blockbusters hollywoodiens, la technologie de rendu 3D a le vent en poupe. Acer est le premier constructeur à décliner un moniteur 120 Hz de 24 pouces de diagonale. Ainsi, les joueurs disposant d'une carte graphique Nvidia récente et d'un kit 3D Vision pourront profiter d'un effet de profondeur avec certains jeux. Au-delà de ce mode, le G245HQ présente une ergonomie plutôt bonne, malgré l'absence de pied ajustable ou de hub USB. Mais c'est surtout sa grande réactivité qui en fait un modèle de choix pour les joueurs : l'effet de rémanence est nul et les couleurs sont chaudes et fidèles. Dommage que son prix soit si élevé !

EN RÉSUMÉ

Innovant et élégant, le G245HQ se démarque essentiellement par sa très grande réactivité qui en fait l'arme idéale des joueurs… disposant d'un gros budget.

PLUS
- La technologie 120 Hz
- Sa grande réactivité
- Les tons contrastés

MOINS
- Une ergonomie moyenne
- OSD plutôt limité
- Prix élevé

VERDICT 15/20

UTILITAIRES

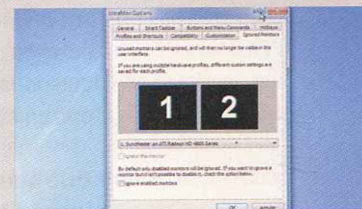
Glary Utilities 2.20

Entièrement gratuit et en français, Glary Utilities est une suite d'utilitaires système visant à nettoyer et à optimiser Windows 7. Si le principe n'est pas neuf, saluons en revanche la lisibilité de l'interface et la pertinence des options, réunies dans des modules clairs et pertinents. Un sans-faute ! **Site : www.glaryutilities.com**



UltraMon 3.0

Vous disposez de deux moniteurs et vous jugez les fonctions de duplication d'écran trop réduites sous Windows ? Essayez UltraMon, un utilitaire spécialisé dans la gestion du mode bi-écran. Vous serez notamment en mesure d'étendre la barre des tâches ou chaque fenêtre sur vos deux moniteurs. Pratique. **Site : www.realtimesoft.com/ultramon**



Xfire 1.121

Doit-on encore présenter Xfire ? Indispensable aux férus de jeux en ligne, ce logiciel de messagerie instantanée vous indique si vos contacts sont en pleine partie : il reconnaît près de 1000 titres populaires et vous permet ainsi de rejoindre vos amis en un clic de souris. La nouvelle version étoffe encore la liste des jeux supportés. **Site : www.xfire.com**



Une cure minceur pour Windows 7

Cela ne fait aucun doute, Windows 7 est très efficace. Mais on peut le rendre encore plus réactif en mettant ses services au régime sec. Bienvenue dans un monde nouveau !

DURÉE
40 minutes
NIVEAU
✓ Intermédiaire
MATÉRIEL
✓ Patience
✓ Courage
✓ Windows 7

La supériorité du PC face aux consoles n'est plus à démontrer. Et oui, entre deux sessions de jeu, on peut faire tout et n'importe quoi avec sa machine préférée. Tuner TV, magnétoscope numérique, vidéo, photo, musique, web, et j'en passe, on peut littéralement tout faire avec un PC. Ce qui, à l'image de Windows 7 est vraiment sympa. Le problème est qu'à force de vouloir proposer tout pour tout le monde, le système d'exploitation prévoit tous les cas particuliers. De l'employé de bureau qui utilise son PC comme machine à fax à celui qui aura installé son PC sous la télé pour enregistrer les rediffusions, en belge, de « Mon Petit Poney ». Et là, on fait le grand écart au niveau des besoins, tandis que nous, les joueurs, sommes pris en otages au milieu.

Une question de services

Pour toutes les fonctionnalités qui ne servent pas à tout le monde, Microsoft a employé dans Windows un système de services. Des petits programmes censés être sveltes et peu obstructifs. Mais qui sont assez... nombreux. Genre une très grosse centaine. Si certains sont utiles, beaucoup ne le sont que partiellement, et dans certains cas ils ne serviront qu'à créer des problèmes sur votre PC de joueur. Vous ennuyer, ralentir le démarrage de votre PC, créer des lags lorsque vous jouez, tout cela parce que l'un ou l'autre des services aura décidé de se réveiller en plein combat de boss et d'assassiner le processeur ou le disque dur de requêtes stupides. Alors nous allons vous montrer comment tailler à la serpe ces mauvaises herbes qui ralentissent votre machine. De la recherche à superfetch en passant par les milliards de services multimédia, le but de notre guide est de vous montrer comment alléger Windows en désactivant ce qui ne vous sert à rien. Ce que l'on gagnera ? Un temps de démarrage amélioré, plus de réactivité, et moins de petits moments « sacrebleu » ou l'on se demande quel bug a piqué Windows pour qu'il s'emballe ainsi. Pratiquement il s'agira de changer le mode de démarrage des services, le plus souvent en le passant d'un statut « automatique » à « manuel », voire à « désactivé ». Vous trouverez en bas de cette page la procédure à suivre pour chaque service. L'opération peut être fastidieuse, mais les gains en mémoire disponible, temps de chargement et réactivité sont tels que, personnellement, je ne peux plus m'en passer.

> « Beaucoup de services ne servent qu'à créer des problèmes sur votre PC de joueur. »

Halte à la sorcellerie !

Bien entendu, toucher aux services est une opération déconseillée par Microsoft. Nous allons donc essayer d'être le plus clair possible afin de vous éviter de faire des bêtises. En effet, lorsqu'on modifie des paramètres aussi pointus, on peut toujours se tromper et – même si c'est assez difficile – empêcher Windows de démarrer. Alors, par précaution, réalisez une sauvegarde de vos données importantes avant de vous lancer, et gardez votre DVD de Windows 7 sous le coude, juste au cas où.

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Ouvrez le menu Démarrer et tapez « Services » pour ouvrir le gestionnaire de services. Vous verrez apparaître une liste complète des services Windows. **2/ Double-cliquez sur le service à modifier dans la liste.** Un panneau de configuration du service apparaît à l'écran. **3/ Si la ligne État du service indique « Démarré »,** cliquez sur le bouton Arrêter au milieu de l'écran. **4/ Changez le Type de démarrage** pour celui indiqué dans notre tableau (Manuel ou Désactivé).

ÉTAPE 1

ÉTAPE 2

LES SERVICES INUTILES

C'est pas que nous soyons particulièrement gentils mais comme nous ne voulons pas que vous nous pourchassiez pour avoir tué votre machine, voici la liste des processus et autres programmes que vous pouvez désactiver au lancement de Windows 7.

Les très gros lourdauds de Windows à désactiver sans remords

- SuperFetch
- Windows Search

Ceux qu'il faut désactiver si vous n'utilisez pas Windows Media Center

- Carte à puce
- Énumérateur de bus IP PnP-X
- Expérience audio-vidéo haute qualité Windows
- Propagation des certificats
- Service de planification Windows Media Center
- Service de réception Windows Media Center
- Service Media Center Extender
- Service Partage réseau du Lecteur Windows Media
- Stratégie de retrait de la carte à puce

Les services inutiles : à désactiver impérativement

- Assistance IP (Gestion de l'IP V6)
- Agent de protection d'accès réseau
- BranchCache
- Configuration automatique de réseau câblé
- Détection de services interactifs
- Fichiers Hors Connexion
- Gestion des clefs et certificats d'intégrité
- Interruption SNMP
- Localisateur d'appels de procédure distante
- Netlogon
- Parental Controls
- Registre à distance
- Service de stratégie de diagnostic
- Service Initiateur iSCSI de Microsoft
- Service Panneau de saisie TabletPC
- Services de base de module de plateforme sécurisé
- Télécopie (Fax...)
- Windows CardSpace

Les services, souvent inutiles, à désactiver au cas par cas

- Acquisition d'image Windows (si vous n'avez pas d'appareil photo)
- Brillance Adaptative (si vous n'avez pas de portable)
- Service découverte automatique de Proxy Web (si vous n'utilisez pas de proxy)
- Programme d'installation ActiveX (si vous n'utilisez pas Internet Explorer)
- Service de prise en charge Bluetooth (si vous n'avez pas de périphériques Bluetooth)
- Service énumérateur d'appareil mobile (appareils photo, lecteurs vidéo)
- Service de biométrie Windows (stockage des données biométriques (empreintes...)
- Service de configuration automatique WWAN (réseau 3G data)

À désactiver si vous n'utilisez pas les groupes résidentiels (réseau local entre ordinateurs Windows 7 uniquement)

- Découverte SSDP
- Écouteur HomeGroup
- Fournisseur HomeGroup
- Gestionnaire d'identité de réseau homologue
- Groupement de mise en réseau de pairs
- Hôte du fournisseur de découverte de fonctions
- Protocol PNRP
- Publication des ressources de découverte de fonctions
- Service de publication des noms d'ordinateurs PNRP

À désactiver si vous n'avez pas d'imprimante, même virtuelle

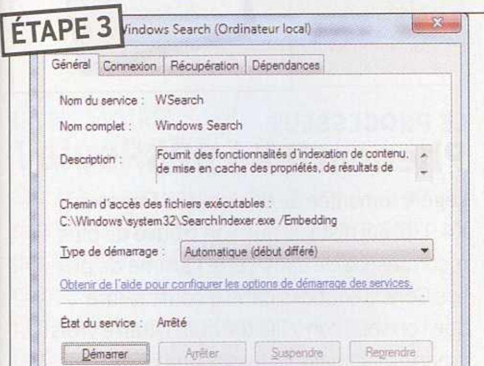
- Spouleur d'impression

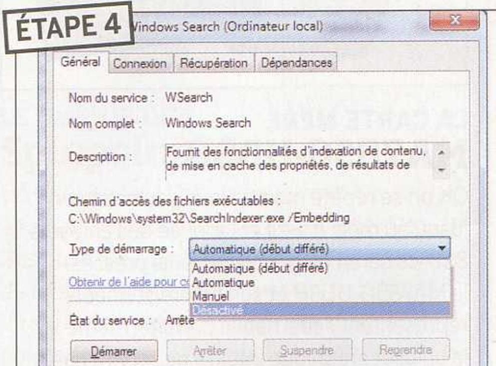
À désactiver si vous n'avez pas de Wi-Fi

- Isolation de clé CNG
- Protocol EAP
- Service de configuration automatique WLAN
- Windows Connect Now – Registre de configuration

À désactiver si vous n'avez qu'un seul PC et pas de réseau local

- Assistance NetBIOS sur TCP/IP
- Client de suivi de lien distribué
- Configuration des services Bureau à distance
- Gestion à distance de Windows
- Redirecteur de port du mode utilisateur des services Bureau à distance
- Serveur
- Service Bureau à Distance
- Service hôte WDIServiceHost
- Station de travail





À RETENIR

La liste que nous vous indiquons n'est pas exhaustive, elle ne contient que les services « Windows », c'est-à-dire ceux que l'on trouvera après une installation de 7. Les applications que vous installerez peuvent elles aussi mettre en place leurs propres services, bien souvent sans rien vous demander. C'est le cas d'iTunes (3 services !) mais aussi d'autres applications. Parfois même, on trouvera des « protections » qu'il ne faudra surtout pas désactiver sous peine de ne plus voir un de ses jeux démarrer. Attention donc aux services inconnus !

TOP HARD

Tel un ours polaire, le monde merveilleux du matos va bientôt sortir de son hibernation. Et nous attaquer à coups de saumon. Première étape du réveil, les GTX 470 et 480 de Nvidia attendues pour début avril. Suspense haletant !

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

On dit que le secret des gens riches, c'est d'être extrêmement radin. Prenons exemple sur eux et offrons-nous des choses joyeuses et utiles, sans tomber dans le n'importe quoi.

MILIEU DE GAMME

Évolutivité ! On vise un peu plus large côté processeur quitte à changer la carte 3D d'ici un an ou deux. En fait, dès que les jeux le nécessiteront, tout simplement !

ENTRÉE DE GAMME

Jouer pour trois fois rien est possible. Réjouissons-nous de ces baisses de prix, particulièrement dans le monde des cartes graphiques pour monter des configs simples et efficaces.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D

Pas besoin de dépenser plus, la P7P55D dispose de tout ce dont on a besoin, y compris d'un codec son de qualité en provenance de chez VIA. La star des chipsets des années 90 revient dans nos cartes mères par la porte du son, et ils le font assez bien. On aime.

Prix Environ 240 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860

N'oubliez pas que le Core i5 750 est également une très bonne alternative, vendue environ 70 euros de moins. Je sais, nous avions dit que c'était une config haut de gamme mais parfois une petite économie ne fait pas de mal. Sinon, oubliez les Core i7 9x0 jusqu'à nouvel ordre !

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset 790 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A79T Deluxe

Les chipsets AMD 890 FX arriveront en avril. Si vous le pouvez, attendez un peu. On y trouvera par exemple du Serial ATA III et de l'USB 3.0, qui seront fort utiles un peu plus tard dans la vie de votre PC. Faites un effort, ça n'est plus si loin que cela...

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

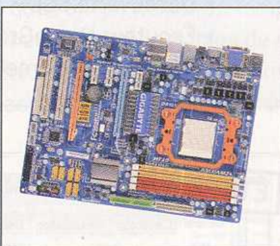


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE

Ce processeur est outrageusement scandaleux. Avec une fréquence aussi élevée, son rapport qualité/prix est imbattable. Bref, on vous le recommande vivement. Vérifiez juste avant de l'acheter qu'il s'agit bien de la révision C3 disposant d'un TDP de 125 watts.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

OK on se répète mais si vous pouviez tenir jusqu'au mois d'avril et l'arrivée des chipsets 890, ce serait bien. Pour les plus pressés, la MA785G-UD3H et son prix raisonnable représentent l'alternative parfaite, même si le chipset graphique intégré ne servira pas.

Prix Environ 130 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 2.8 GHz
Site www.amd.com

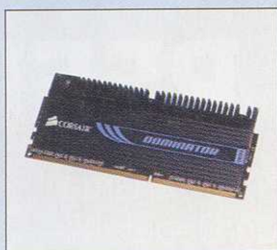


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 925

Légère remontée de prix pour le Phenom II X4 925, qui reste ce que l'on trouve de plus recommandable dans cette gamme de prix. Les Core i3 sont des paris à court terme que l'on vous conseille d'éviter. Quatre vrais cœurs, c'est toujours mieux que deux.

BUDGET 1000 €

Prix Environ 135 €
Marque Corsair
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.corsair.com



LA MÉMOIRE
XMS3 DHX 4 Go

Une seule règle : vérifier que la mémoire que l'on achète ne soit pas vendue pour une tension autre que 1,5 v. En effet, les marques appellent cela de la mémoire pour overclocker, nous, on préfère parler d'arnaques à 240 broches. Et oui, nous les avons comptées...

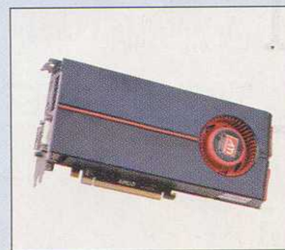
Prix Environ 230 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

Cher, petit, étroit, mais on en raffole tout de même. Le SSD est ultratendance et, pour une fois, c'est une mode sur laquelle on ne crachera pas. Il peut être utile de prévoir un disque dur d'appoint pour le stockage des données ou d'en récupérer un ancien.

Prix Environ 260 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

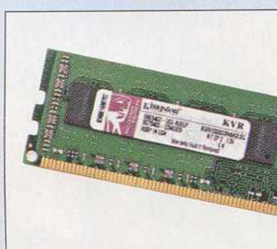


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Le seul défaut de la Radeon HD 5850, c'est que certains grossistes n'hésitent pas à lui faire frôler les 300 euros. Elle a bon dos la pénurie. La situation s'arrange un peu grâce aux livraisons régulières, mais surtout ne cédez pas au chantage des prix gonflés !

BUDGET 640 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Que ce soit chez Corsair, Samsung, ou ici Kingston, les gammes « value » de ces constructeurs vont à l'essentiel avec des prix serrés pour des caractéristiques honnêtes. CAS 9, 1333 MHz en 1,5 v, voilà tout ce que l'on réclame. Et ces marques le font toutes pour un prix modeste !

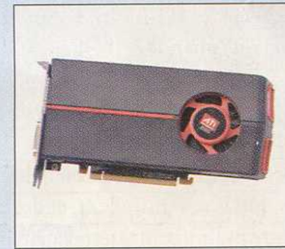
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Si seules les performances vous importent, regardez du côté du Caviar Black vendu une dizaine d'euros de plus. Si vous cherchez un stockage d'appoint ou que vous n'aimez pas le bruit, ce Caviar Green est une perle performante et tout simplement inaudible.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

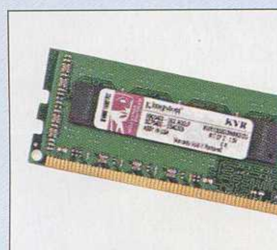


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

En attendant l'arrivée de la Radeon HD 5830, la 5770 est la meilleure offre « du milieu ». Question ventilateur, fuyez ceux qui ne disposent que de deux fils : leur vitesse de rotation sera fixe et le niveau sonore ira de pair. N'hésitez donc pas à investir 10 euros de plus si besoin !

BUDGET 470 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Comme à l'accoutumée, on ne sacrifiera en rien la mémoire. Réduire la fréquence n'est pas une économie valable, et l'on ne va tout de même pas repasser à 2 Go de mémoire. Et n'oubliez pas, pour toutes nos configs l'indispensable version 64 bits de Windows 7.

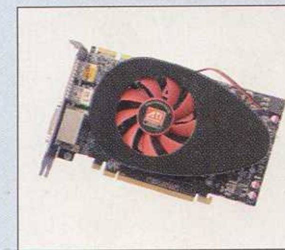
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Un seul plateau ! Cela ne vous émeut peut-être pas mais ce Spinpoint F3 est magique. Des plateaux plus petits, cela veut dire moins de têtes qui grattent et donc moins de bruit. Vu son prix, autant s'offrir ce petit luxe. Autre possibilité : le Caviar Black de Western.

Prix Environ 110 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Assez largement disponibles, les Radeon HD 5750 offrent un bon rapport qualité/prix. Si vous êtes sensibles au bruit, comme pour les cartes de milieu de gamme, contrôlez le nombre de fils qui partent du ventilateur. Il faudra peut-être mettre 10 euros de plus pour avoir un bon ventilo.

AVRIL 2000

ET POKE ET PEEK

Ah, le Joy 114 ! Adolescent, cette couverture criarde aperçue en kiosque a failli me coûter la vue. Depuis elle, je porte d'ailleurs des lunettes. Il y a des légistes parmi vous ? Aurais-je pu tenter un procès ?

En avril 2000, les tribunaux américains jugent Microsoft coupable de viol de la loi antitrust. Au sommet de sa gloire, Bill Gates se fait donc gifler pour avoir été trop fort en business. Perdu et déboussolé, il passe ses nuits enfermé dans son placard à sangloter des larmes d'or. Pendant ce temps à Joystick, Wanda, Akboo et Ivan Le Fou stigmatisent le problème des « clones tristes ». En effet, à cette époque, le marché des moteurs 3D est en plein boom. Tandis que de plus en plus de jeux se vantent d'arborer un moteur Quake III ou bien un Unreal Engine qui va bien, les softs impersonnels se multiplient, et derrière, c'est l'uniformisation qui guette : acheter le moteur trucmuche est bon car votre jeu va ressembler à un truc connu, mais le problème, c'est aussi qu'il va ressembler à un truc connu. Aujourd'hui, remplacez « trucmuche » par Unreal Engine 3 et vous obtiendrez un dossier encore furieusement d'actualité.



PAS MAL, MAIS PAS TOP

Tant qu'à parler de clones tristes, monsieur Pomme de terre flingue gentiment le Diablo-like Nox, hack and slash sans grande imagination qui jouira pourtant d'une petite heure de gloire avant la sortie de Diablo II. Quelques pages plus loin, c'est à Invictus de passer par la case « pas mal mais bof quand même » sous la plume de Kika. De toute façon, ce numéro d'avril 2000 ne propose pas grand-chose de franchement sexy en test. Messiah, Soldier of Fortune, Rally Masters… La rédac décerne du 80 % à tout va mais sans réelle conviction. Normal, la période est un peu creuse et les hits se font désirer. Wanda a pourtant pu en voir quelques-uns au Microsoft Gamestock, où les Bilou Boyz lui avaient sorti le grand jeu en dégainant du Crimson Skies ou encore du MechWarrior 4. Et oui, à l'époque Grosoft développait tellement sur PC qu'il se payait le luxe d'organiser son propre salon [soupir].



Commando 2, le plus réussi de la série.



MechWarrior 4, un niveau de détails incroyable ! Non ?

JOY MADNESS

Mais s'il y a un jeu dans ce Joy 114 qui accapare tous les regards, c'est bien Commando 2, et il y a de quoi. Là par exemple, je regarde ces screenshots vieux de 10 ans, et ils me paraissent infiniment plus beaux que le Supreme Commander 2 sur lequel Sundin s'ennuie en baîllant. En tout cas, j'ai l'impression que Cap'tain Ta Race est conquis. Je n'en suis pas sûr, car un petit plaisantin anonyme et portant probablement des moufles s'est amusé à dessiner au marqueur noir sur les pages du magazine. J'extrapole donc un peu, mais l'un dans l'autre, ce numéro se place quand même sous le signe de l'attente, et faute de mieux, la Joy Team trompe l'ennui en réalisant ses propres couvertures sous Photoshop, ou en s'écrivant son propre courrier quand elle n'explique pas aux lecteurs comment cramer eux-mêmes leur carte mère. Oui, à l'époque aussi les bouclages rendaient fous.

LUCKY